「聖剣伝説2」のすべてがわかる攻略大特集

1993年9月3日発行(毎月3日発行)第8巻第9号通巻137号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

総合TVゲーム情報誌

TV GAME MAGAZINE

ヒッポン スーパー

HIPPON SUPER!



巻頭攻略大特集

聖剣伝説2

ワールドマップ&データファイルで徹底攻略!!

マリオの世界を100倍遊ぶ

スーパーマリオコレクション

無限1UPから裏ワールドまで
スーパーテク・裏ワザ大研究

ストIIマニアの為の究極企画

ストII マニアックガイド

連続技・キャンセル技原理研究
ストII用語マニアック辞典

8月発売全機種ソフトレビュー

TV GAME BROAD WAY

最新NEO・GEO&移植ゲーム特集

NEO・GEOスピリッツ

餓狼伝説2/餓狼伝説スペシャル/サムライ・スピリッツ

SUPER-FAMICOM,FAMICOM,PC-ENGINE,
MEGA DRIVE,GAME BOY,GAME GEAR,NEO GEO,
…ETC FOR ALL TV GAMES

¥490

9

Sep. 1993 毎月3日発行

オリジナル選手もエディット可能



多彩な遊びが楽しめる４つのモードを用意。エディットモードではオリジナル選手も作れるぞ。

オートランナー・オート守備採用

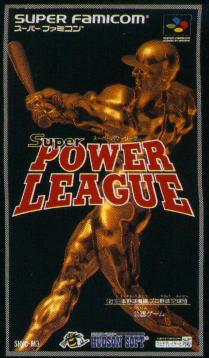


初心者には難しい、きわどい守備や微妙な場面の走塁。どちらもオートかマニュアルかを選べるのでレベルに合わせて選択しよう。

「プロ野球ニュース」も再現!



フジテレビの「プロ野球ニュース」とタイアップ。中井美穂アナウンサーも笑顔で登場。試合結果を伝えてくれるのだ。



スーパーファミコン用ソフト
◎ 8月6日発売 ◎
希望小売価格 9,500円(税別)

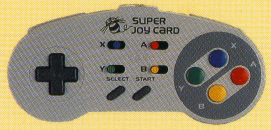
容量は、12M。バッテリーバックアップ付。

4人同時プレイで盛り上がろう!

「スーパーパワーリーグ」は、スーファミ版野球ゲーム初の４人同時プレイを実現。熱戦プレイの味方「スーパーマルチタップ」と「スーパージョイカード」を使えば、熱いゲームがもっと熱くなることうけ合い。２対２のチームプレイなら、迫力ある試合展開が望めそうだ。



スーパーマルチタップ
希望小売価格
2,980円(税別)
任天堂標準仕様



スーパージョイカード
希望小売価格
2,480円(税別)
任天堂標準仕様

SUPER Famicom® 専用

プロ野球のリアルさを追求して、全チーム・全選手が実名で登場。
初心者にもやさしい、オートランナー・オート守備の機能もついて、
スーパーファミコン版野球ゲーム「初」の4人同時プレイを実現。

8月6日、遂に開幕!

熱闘!スーパーパワーリーグ

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

Human Hudson

SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応

(社)日本野球機構 プロ野球12球団 公認ゲーム

SUPER Famicom は任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO



Super POWER LEAGUE

スーパーパワーリーグ

リアルな選手キャラ



現役選手の実写取り込み画像をもとにした、リアルなキャラクター。



1チームの選手構成は、野手18人、投手10人の層の厚いラインナップだ。

細部にこだわった11球場





ゲームに登場する12チーム全てホーム球場を確保。もちろん、話題の開閉式ドームの新球場も登場。

HIP-ON!★ HEAD LINE NEWS

HEAD LINES

レーザーアクティブソフトレビュー
話題のニューハード、レーザーアクティブがいよいよ発売の秒読みに入った！　今回は代表的なソフト3作品をニューソフト風に紹介する。

3DOの全貌がついに正式発表
米国で先行発売される3DO規格の、日本での正式発表がなされた。今回はマシンのスペックと参入企業の数などの概要の発表に止まる。

アタリ社がIBMと結託
米国アタリ社とIBMが合同で64ビットのマルチメディアマシンを開発。巨大なスペックに比して手頃な価格は吉と出るか凶と出るか。

クレーンゲームでエイズ感染予防運動!!
トミーの子会社ユージンが、エイズ予防財団の協力を得て、コンドームを型どったぬいぐるみを商品化。7月末からお目見えする。

アミューズメントマシンショー先取り情報！
今月後半に開催されるAMショー。昨年は「バーチャレーシング」や「ギャラクシアン3」が世界を騒がせたが……さて今年は？　→P.38

ゲームクリエイターになるにも就職活動から
ヒューマンクリエイティブスクールとエニックス・ゲームスクールがそれぞれ企業説明会を開催。生徒の夢は現実に近づいたかな。→P.38

セガの新テーマパーク計画&今夏のイベント
セガが新しいテーマパークを発表！　オープンは来年。セガが参加しているこの夏のイベントもあわせて紹介してしまいましょう。→P.39

「必殺コマンドコントローラー」とは何だ？
必殺コマンドのコントローラーなのだ。ってそのまんまやないけ！実はそのとおり、必殺技を自在にコントロールできるモノ。　→P.39

PC『フェイスボール』バトルキャラバン
リバーヒルソフトがPCエンジンソフト『フェイスボール』をひっさげて君の街にやってくる！　怖がらずにあそんであげよう。　→P.40

ハドソン・第1回スーパーキャラバン続報
元祖「ハドソン全国キャラバン」改め「スーパーキャラバン」の今月のスケジュールをフォロー。しっかりチェックしてね。　→P.40

今月もいろいろあります、プレゼント！
NEC HEより春麗FANBOOK、アスク講談社より「ああ播磨灘」グッズ、さらにレイ・フォースからもプレゼントするぞ！　→P.39

SOFT WARE

これがレーザーアクティブ専用注目ソフト3作だ

ハードの示す方向性が、ソフトの在り方を変えるとき

レーザーアクティブ

ピラミッド・パトロール



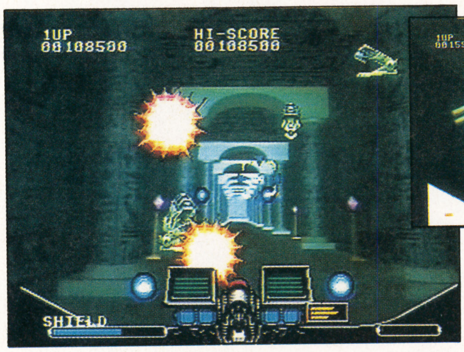
←MEGA-LD用で、タイトーから8月20日本体と同時発売

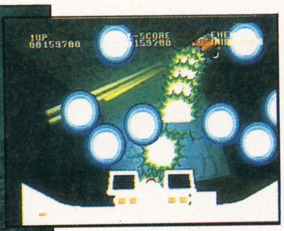
レーザーアクティブ本体と同時発売が予定されているソフトの中で、最もゲーム性に富み、家庭用ゲーム機のソフトに近い娯楽性を持っているのが、この『ピラミッド・パトロール』だ。

舞台は近未来。プレイヤーは火星に残された謎のピラミッドに潜入し、敵を撃破しながら進んでゆくという、いわゆるオーソドックスな3Dシューティング・ゲーム。ところが、そのグラフィックが凄い。

LD-ROMによって再生される背景映像は、あくまでも高画質。惑星上から見える宇宙空間の闇は真っ黒ではなく、緻密なグラデーションによって果てしない奥行きを持ち、不思議な浮遊感覚に満ちあふれている。

実写画面に限りなく近いCG映像の上で繰り広げられるインタラクティブな戦闘は、従来の家庭用ゲーム機では感じ得なかった現実感を獲得できる。





↑攻撃は、ボタンを押し続けると自動的にミサイルを連射。タメて撃てば強力なボム攻撃も
←疑似的にでなく、敵が本当に画面の奥から迫ってくる感覚

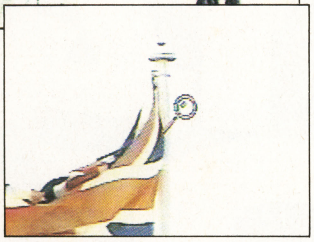
UNDER GROUND NEWS

●チッタでTGNG・マリオも来日!?
このコーナーで紹介し続けてるクラブとゲームの融合を目指すイベントTGNGがこの夏ついにブレイク。8/1でアルバムを発売したゲームミュージック界の新星MCマリオ来日公演とジョイントして、ナント川崎クラブチッタで8/22にイベントを決行。当日はDJもスペシャル編として充実。Tel044-244-7888（クラブチッタ）

レーザーアクティブ I Will(アイ・ウィル)

『I Will』は、アドベンチャー・タイプの推理ゲーム。全編イギリスでのロケによって撮影された、美しい映像でドラマが展開する。事件を解決するまでの期限設定は、1週間か3日間のどちらかを選ぶことができ、さらにそれぞれ英語と日本語とのメッセージ切り換えもできる。メッセージは当然、俳優による生音声。





↑環境はプレイヤーを待ってくれない。こちらが何もしなければ景色は逐次、変化する ↑怪しい人物はすぐにチェック！ ヒントが入手できる

事件は、盗み出された広域オゾン発生機を取り戻すため、相棒のキャサリンとともに捜査に乗り出す、というもの。

マップ画面で調べたい場所へ行き、決定すると実際に撮影されたLDによる映像がはじまる。ここで、画面上に虫メガネのカーソルを当てて任意の場所をクリックし捜査を進めてゆく。これは従来のアドベンチャーゲームにもあった手法だが、実写の、しかも動画に対してプレイヤーが介入できるというのは、これまでには感じたことのない奇妙な現実感だ。実写で現実を感じるのはある意味で当たり前だが、推理ゲームに新たな文脈を切り開くためには、重要な方法のひとつと言えるだろう。

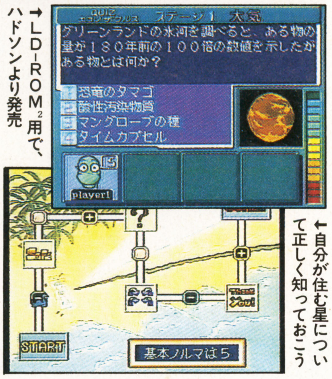


↑MEGA-LD用で、パイオニアから8月20日発売

レーザーアクティブ クイズ・エコノザウルス

すごろく形式のクイズゲーム。出題されるテーマは「大気」「資源」「国土」といった、環境問題に関するものを中心に構成されている。

ここで興味深いのは、基本的に「ゲームオーバーが存在しない」ということ。これはつまり、プレイヤーに達成感を与えることが目的なのではなく、クイズを楽しむことで地球の環境問題について考える機会を与えることが目的だからだ。ただし、テーマがテーマだけに、問題の難易度はやや高い。



↑LD-ROM²用で、ハドソンより発売

↑自分が住む星について正しく知っておこう

HARD WARE ついに国内正式発表！3DOのマルチメディア戦略

7月15・16の両日、各々松下電器・3DOジャパンの主催により、噂の次世代型マルチメディア規格「3DO：スリーディーオー」の戦略発表会が行われた。

3DOとはAUDIO・VIDEOに続く第3のOの意味あいと3次元をかけたもので、松下電器としてもこれまでのハード中心のメーカーからソフトメーカーとの「共存共栄」を図る転回点となるべきマルチメディア戦略の第1歩の商品として、並々ならぬ意欲を見せていた。つまり3DOとはビデオでいうVHSのような業界標準規格であり、このところヒット商品に欠ける家電業界の活性化だけにとどまらず、既存の産業構造を変革する可能性をも持つ規格（商品）であるとの考え方だ。したがってゲーム・ソフトは早期立ち上げのための戦略商品として位置づけられ現在開発中の100数本タイトルの約17%にすぎない。目指すはニューエンタテイメント、教育などをもカバーする対話型マルチメディア・マシンなのだ。

発売は来春、定価は未定だが、今秋発売の米国では＄700前後の価格が設定されるという。詳細は本誌でも入り次第、お伝えしていきます。

HARD WARE アタリ・IBMが合同で64ビットマシンを開発!!

米の大手ゲームメーカー、アタリ社のデザインによる64ビットRISCプロセッサを元に、IBMとアタリ社が合同で64ビットマルチメディアエンタテインメントマシンを発売するとの情報が編集部に入って来た。

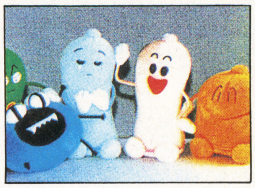
とりあえずこれは現地での発売なのだが、最近のニューハードラッシュの中で当然気になる存在だ。

将来的は電話回線やCATVなどのネットワークにアクセスできるオプションがつく事や、音楽CD・CDG・フォトCDなどに対応したり、1600万色の画像処理能力など、ほぼ3DO規格の向こうをはれるスペックのマシンらしい。今秋からニューヨークで発売開始、向こう1年間で全米で販売される予定。価格も200ドルと入手しやすい値段だから、先物好きのキミは個人輸入してみるのもいいかも知れないね。

TOPIC ゲーセンでエイズ予防をアピール!?

クレーンゲーム用ぬいぐるみに、エイズ感染予防を訴えるキャラクターが登場した。これは、ユージン社がエイズ予防財団の協力を得て商品化したもので、名称は「MHO（ムゥー）」シリーズ。デザインを担当したのは、ロックバンドの「さくらさくら」とか。

街のゲームセンターで女の子がコンドーム型のぬいぐるみをつかむ。これが'90年代のリアルな日本の光景だ。



↑7月末頃から、全国のアミューズメント施設に登場

CONTINUE

●「テトリス＋ウォークマン＝ばか（笑）」

いやガイジン様の考える事にはいつもやられっぱなしだわァな話題。まずこの写真のブツを見てくれ。これだけじゃなんだかよく解らんが、ゲームボーイ色のコイツは、なんとウォークマンとテトリスがドッキングしたという。歩きながら音楽聴いてテトリスも出来ちゃうすっごいマルチなゲームなのだって「ばか」だねぇ。でもいいなぁ。



↑他にもマリオとロゴがプリントの物も有。日本へのお土産ムード

●「京都の社員もかぶってないブツ」

そんでコイツも海外グッヅ。最近のゲームキャラ商品はグゥなリリースが多い。このキャップもオフィシャル。プリントがしっかりしてて社員の人みたい。その昔、といってもつい2、3年前では考えられなかった事だが、最近じゃステュシーやインセンといったストリートファッションブランドより任天堂ロゴの方がキュートらしい。



↑日本でも考えた人は一杯いると思うが作るヤツ売るヤツがいない

その昔、背に人々を乗せて大空を駆ける龍がいた
今、僕たちは想像力の翼を広げ、大いなる世界を駆け巡る
そして新たな聖剣の、RPGの伝説が生まれる

聖剣伝説2
せいけんでんせつ

■SFC■スクウェア■8月6日発売■¥9800

システムはコマンド入力タイプ。だけど感覚はアクションRPG。最大3人同時プレイの新システムを組み込んで、『聖剣伝説』がSFCで帰ってきた。その壮大な冒険物語を楽しむための攻略ガイドを、今、あなたに贈ります。



フラミー
伝説の白い龍。その昔は人々を背に乗せて大空を飛びまわっていたが、現在では伝説の存在となっている。しかし絶滅したわけではなく、いずれは出会い、大空を飛ぶことができるように。

プリム
バンドール王国の富豪の娘。母親はすでに死亡しており、父の手で育てられた。勝ち気な性格で、自分の恋人を追いかけて旅を続ける途中、ランディと出会うのだった。

ポポイ
妖精の子供。性別はなく、あえて言うなら中性。記憶を失っており、ドワーフ村に流れ着いたところを拾われた。

ランディ
誰にも抜けるはずのない聖剣を抜いてしまったために、聖剣の持ち主にふさわしい勇気を身につける冒険に出る少年。両親とは幼い頃に別れており、天涯孤独の身の上となった。

PART 1 世界攻略編 →P.6

物語の展開を全18ページに渡って詳細に解説。ごくシンプルな地形をのぞいてすべてのマップを網羅し、序盤における完全なゲームガイドとなるものを志している。もちろん買い物リスト、値段表などのデータも掲載。これでオープニングからの数時間は、迷うことなくストーリーを追えるはずだ。ぜひ活用し、楽しい冒険をしてほしい。



←すべてはここから始まる。ランディの長い冒険に、心を踊らせてほしいのだ

スタート

バンドーラ
プリムと出会うチャンスあり。ここで仲間にすることができればふたりパーティーに。しなくても可。
プリム

ガイアのへそのどうくつ
妖魔の森へ行く前に来ると、どんな状況であれランディひとりきりのパーティーになる。奥へ進めばドワーフ村へ。

妖魔の森
プリムがいない状態でやってくると、ちょっとしたイベントとともにプリムが仲間に加わる。プリムがいるならイベントは発生しない。

ドワーフ村
ここで見せ物小屋、鍛冶屋の両方に寄りさえすれば、確実にポポイが仲間に加わることに。
ポポイ

3人パーティー結成!!

★ストーリーは1パターンとは限らない!!

上の図を見てほしい。序盤、3人パーティーが結成されるまでの簡略なチャート図である。このように、プレイヤーの行動によって物語は微妙に変化する。2度目のプレイでは、経験しなかったイベントと出会うこともあるのだ。

冒険の舞台



これが世界の全体図となる。今月攻略する範囲は図の中央に位置する大陸の、これまた中央にあるガイア低地だ。主人公達3人の故郷もあり、様々なドラマが君を待ちうけている。

PART 2 データファイル編 ▼P.24

ゲームスタートからガイア低地そして大森林へと続く冒険の中に登場するすべてのアイテム・魔法など完全のデータ集。

ゲームが進むごとにパワーアップしていく武器は、どのような特徴があり、どのように進化していくのかを解説。その武器を使うときの戦術についても触れている。防具・アイテムなど店で購入できるものは、その効果と値段を一覧表にして掲載。ＰＡＲＴＩの世界攻略編の店の商品ぞろえデータ表と平行して使用すると効果的だ。

また、全８系統、計42種の魔法については、その効果の紹介とともに特徴的な魔法使用時の効果を写真で説明。これさえあれば、ゲームクリアまでの魔法について完全に予習できる。



↑どのアイテムがどの効果を持ってたっけ？ そんな心配はもうご無用。完全データでプレイヤーをフォローする



↑どの武器を使えば効果的だろう。モンスターに合わせて武器を選択するときのガイドもここに。徹底データ集なのだ

PART 3 HOW TO ENJOY聖剣2 ▼P.30

ただ普通にプレイするだけじゃ飽きたらない。人とは違う変な楽しみを味わいたい。さまざまなプレイヤーから要望が集められることを勝手に推測して、それらの要望に独断的な思いこみで回答。まともなテクニックから友情をぶちこわすものまで一挙掲載している。

複数同時プレイの正しい心がまえと戦術を伝えたかと思えば、一緒にコントローラーを握っている友人の血管をぶっち切る方法もレクチャー。ギャンブル好きには意味もなく燃える大砲ルーレットのススメもあるし、不精者のための見ているだけでクリアする方法まである。そして最後には『聖剣伝説』の世界について深い考察でまとめた当コーナー。聖剣フリークは見のがしてはいけない。



↑仲間とわいわい楽しむためのテクニック集もある。3人でプレイすれば3倍楽しいゲームならではの特集だ



↑『聖剣伝説』をより深く知るための情報コーナーも。各キャラクターのネーミングの由来を推測してしまうのである

PART 1 世界攻略編

STEP・1

FROM
聖剣の森
TO
ガイア低地

スタート当初は一本道。でもすぐかなり自由に行動できるように。



抜いてはならぬ聖剣を少年は抜いてしまった

ゲームは、ランディが橋の上から落ちるシーンから始まる。これはまだ導入部なので、プレイヤーはまだランディを操作できない。悪ガキのボブやネスと別れ、ばしゃーん、と音を立てて滝壷に落っこちてからが本当の冒険の始まりだ。

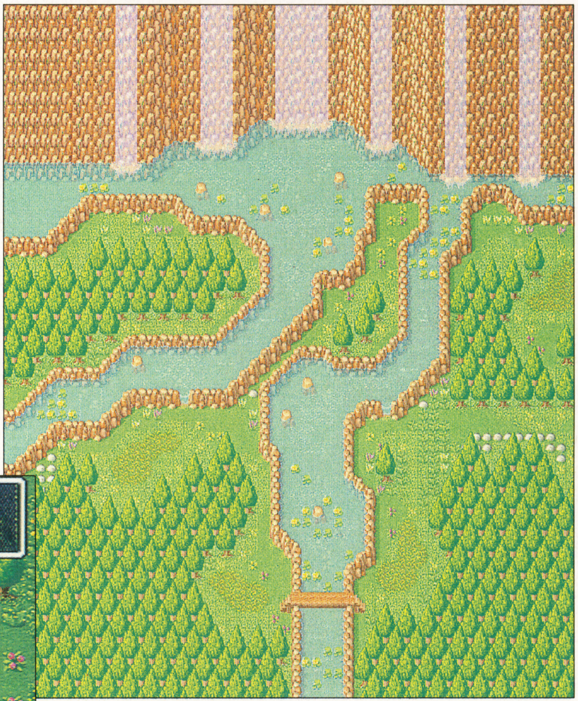
ランディが落ちたところは聖剣の森の奥深く。その名前の通り、聖剣が突き刺さっている森である。水から出たり入ったりしなくてはならないのでややこしいが、さほど広くないので端から端まで歩き回ってみよう。すると、ポトス村へ戻る道は花が邪魔して通れないことに気づくはずだ。そう、このままでは村へ戻れないのだ。さて、どうするか？

それと平行して、歩き回っているときに、どこからともなく声が聞こえてくるはず。想像通り、これは聖剣の声なのだ。石に突き刺さっている聖剣は、どうやらランディに抜き取ってもらいたいらしい。というわけで聖剣の前に立って、えいやっ、と抜いてしまおう。これで草や花を刈り取ることができるようになるので、ポトス村へも帰れる



↑典型的ないじめっ子のボブ。ランディの痛いところを徹底的についてくる。嫌な奴ぅ……

1 聖剣の森





↑聖剣がランディを呼ぶ。ランディはその声に導かれるように、抜けるはずのない聖剣を抜いてしまうのである

ポトス村の言い伝えにより、入ってはいけないとされる聖剣の森。水と緑に囲まれた静かな場所だ。ここには1本の剣が石に突き立てられているが、誰として抜くことができず、また絶対に抜いてはならないと、村の掟により厳しく戒められている。

2 ポトス村



主人公・ランディの育った村。ガイア低地の辺境に位置するのどかな地である。しかし宿屋、道具屋など、冒険の拠点として、最低限の施設は設置されている。酒場などの憩いの場も準備されているが、少年少女にすぎない主人公たちには関係のない店だ。

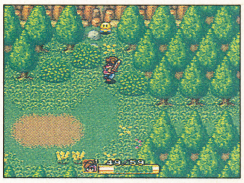
ランディはここで育ちはしたものの、生まれたわけではない。両親がおらず、村長に引き取られて育てられたのだ。しかし、結局はヨソモノ扱いをされており、この村に彼の理解者は少ない。村の言い伝えに反して聖剣を抜いてしまったランディは、村人たちから非難され、ポトス村から追い立てられるように冒険に出るのである。

道具屋	
まんまるドロップ	10ルク
ブイブイ草	10ルク
天使の聖杯	150ルク
バンダナ	50ルク
革のツナギ	20ルク

宿代	5ルク

3 ガイア低地マップ ●その1




↓こいつは敵キャラじゃない。攻撃するとジャンプ台になるのだよ

ガイア低地に散らばる各地の村、店、神殿を結ぶ森。「その1」というのはゲーム中で出てくる呼称ではなく、本誌上における便宜上のものである。

スタートしてしばらくの間は、このマップの中で冒険し、戦うことになる。ポトス村、パンドーラの城下町など、いくつもの村へつながる道があるが、最初はどちらへの道も封鎖されていて進むことはできない。アイテムの購入や宿泊などは、マップ左上からつながるニキータの店を頼るしかない。

目的地まで一気に運んでくれる大砲屋も利用できるが、最初のうちは水の神殿までしか運んでくれない。たいして長い道のりではないので、経験値をかせぐつもりで、徒歩での冒険をオススメする。



←立て札みーっけ。けっこうぶっそうなところなんだなここは

も帰れるようになる。

が、村への道を進んでいくと、そこにいるはずのないモンスターがうろうろしている。聖剣を抜いてしまったためなのだろうか。考えてもしかたないので倒しつつ、ポトス村に戻ろう。

ポトス村に戻ったら、ひととおり村人と話をしよう。酒場に旅の騎士がいることなどを確認したら、右上の村長さんの家へ。ここはランディが育った家でもある。が、なぜか村人が集まっていて、ランディが帰ってくるやいなや責めたててくる。どうやら聖剣を抜くという行為が、ポトス村にとってのタブーだったらしい。ここぞとばかりにボブもランディをなじる。言い返せずに後ずさりすると、いきなり地面に穴が開いて地下へ落ちてしまうのだ。

なんと、そこにはモンスターがいる。最初のボス戦だ。ちなみに、ここではHPがゼロになってもゲームオーバーにはならないので安心していい。こいつを倒せば、酒場にいた旅の騎士ジェマがランディを救い出してくれる。

無事、地上に戻ることができても、村人のランディを見る目は冷たい。もともとヨソ者であるランディをかばってくれる人はいないのだ。村を出てってくれとさえ言われる始末。しょうがない。村を出ることにしよう。

ランディが聖剣を抜いたことを知ったジェマは、ランディに水の神殿へ向かうよう伝えてくる。行くあてのないランディとしては従うしかあるまい。店でアイテムを買いそろえたら、ガイア低地の森の中を抜けて、水の神殿へ向かって出発だ。


↑初のボスキャラ戦。パワーをためての攻撃が必勝法。ガードしているときの攻撃は無意味だ



↑村長ですら、もうランディをかばいきれない。彼はもう、この村にいてはいけない人間なのだ

4 ニキータの店

さすらいの商人・ニキータが店主を勤める本店。一般の店よりも割高ではあるが、いろいろな場所に店を開いてくれるので重宝するはず。宿泊とセーブもできるぞ。



↑これから何度もお世話になるニキータ。これで品物の値段が高くなければ文句なし？

まんまるドロップ	20ルク
ぱっくんチョコ	60ルク
ロイヤルゼリー	200ルク
魔法のくるみ	1000ルク
プイプイ草	20ルク
天使の聖杯	300ルク
タル	900ルク
バンダナ	100ルク
プリティリボン	110ルク
ラビのぼうし	90ルク
リストバンド	90ルク
宿代	30ルク

5 大砲屋

人間ごと発射して目的地へ移動させてくれる豪快な商売だ。



行き先
水の神殿
ガイアのへそ

世界攻略編

STEP・2

FROM 水の神殿 TO キッポ村



仲間と出会い、ふたりパーティーになれる？

水の神殿へ行く方法はふたつある。歩いていくか、大砲に乗っていくかだ。経験値をためるためにも徒歩での冒険をオススメするが、大砲でボーン、と飛んでいく快感を味わいたい人は飛んでいくのもいい。代金はジェマが前払いしておいてくれるし。

水の神殿では、奥の祭壇のところにいるルカの話を聞こう。マナとは何か、聖剣とは何か、聖剣を抜いた人間がすべきことは何かを教えてくれる。話の途中に選択肢があるが、どちらを選んでも聞ける話には変化がない。どうや



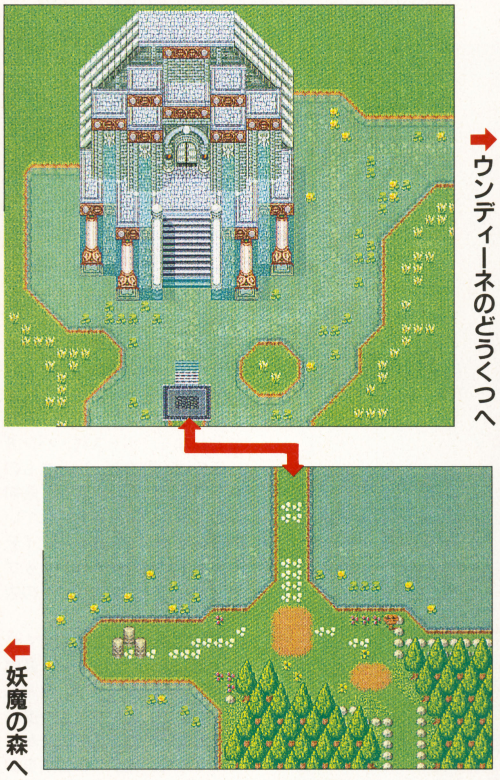
↑水の神殿でルカとの会話。どんな返答をするかで、その後の展開が変わるようなのだが……



↑ゴブリンに捕らえられてしまった。このシーンを見ないまま物語が進んでしまう人もいる

6 水の神殿

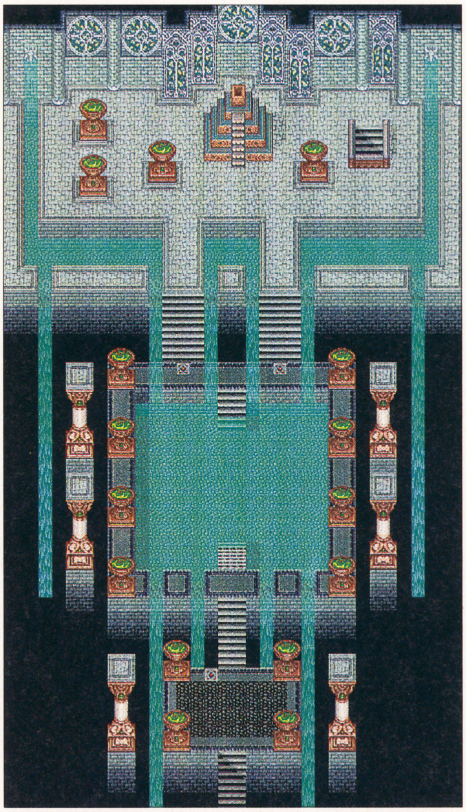
世界に存在する８つ神殿のうちのひとつ。祭壇にはマナの種子がそなえられ、これと聖剣を共鳴させることが聖剣を抜いた者の使命となる。水の精霊・ウンディーネに守られている。



←妖魔の森へ

ガイア低地その①へ↓

→ウンディーネのどうくつへ



7 パンドーラの城下町

この地方を治めるパンドーラ帝国の王城のもとに発展して作られた城下町。王宮でも情報を入手したりできるが、そちらのマップは省略する。

ここには道具屋、宿などの店が豊富。ただし序盤では買い物をすることができない店もある。以下に示した道具屋の商品リストは、古代遺跡でのイベントをクリアした後のもの。店はもう一軒あるが、そちらは品ぞろえが少ない。

↑ガイア低地その①へ

↑王宮へ



←ガイア低地その②へ

↓古代遺跡へ

道具屋	
まんまるドロップ	10ルク
プイプイ草	10ルク
天使の聖杯	150ルク
ヘッドギア	70ルク
パンクスーツ	260ルク
チャイナドレス	350ルク
エルボーパッド	90ルク
パワーリスト	150ルク
コブラのうでわ	280ルク
プリティリボン	55ルク
カンフー道着	25ルク
リストバンド	45ルク

宿代	10ルク

8 ガイア低地マップ●その2

パンドーラの城下町から左へ抜けるとこのマップへ。プリムの恋人・ディラックのふるさとキッポ村、およびガイアのへそにつながっている。かなり広い。

↑ガイアのへそへ

←キッポ村へ



パンドーラの城下町へ➡



↑パンドールの王宮にたどりつくと、プリムと出会う。ふたりパーティーになりたいけど……

らここでの選択により、その後の展開が微妙に変わるようなのだが確認は取れなかった。いずれにせよ、あまり気にしないでいいだろう。

ルカの話を聞くと、次なる目的地はガイアのへそだということがわかる。パンドーラの城下町を抜けて西に行ったところだ。もうここに用はないので、マナの種子と聖剣を共鳴させたらとっとと出て、パンドーラへと向かえ。ジェマのとりはからいにより、門番がランディを通してくれるようになっているはずだ。

ところで神殿を出て南へ進むと、人によってはゴブリンにつかまってしまうことがある。とある人物と会話したかどうかにより、ここでのイベント発生の有無が生じるようだ。ゴブリンにつかまりたい人は誰彼かまわず話しかけてみればいい。プリムに出会えるぞ。

さて、パンドーラだ。町は広いし、奥にある王宮などでいろいろな話が聞けるが、絶対にここでしなければならないことはない。素通りしてしまってもかまわないくらいだ。これも人によるのだが、王宮でプリムと出会い、いきなり仲間にできる可能性もある。出会っても仲間にできないこともある。意図的に王宮へは行かず、プリムを仲間に加えないまま先に進むなんてことも可能だ。ここらへん、かなり自由度は高いぞ。

パンドーラから西に出ると、またまた敵モンスターがウロウロしている平地となる。キッポ村でひと通りの情報を集めたら、その北にあるガイアのへそへ進んでいこう。



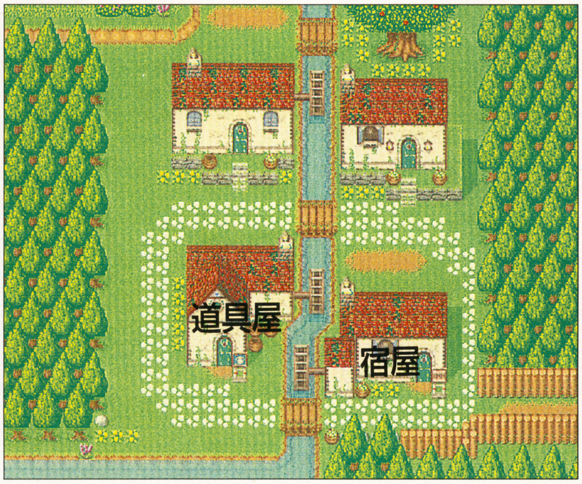
↑ガイアのへそ。名前のとおり、全体がくぼんでいるのだ。ここに目指すべきドワーフ村が？

9 キッポ村

小さいながらも宿、道具屋をそなえた立派な村。プリムの恋人の生家や、大砲屋ファミリーの家などがある。序盤では、特に大切な情報が聞けるわけではないが、こののどかな雰囲気にひたりたいならぜひ寄りたい。



←大砲屋ファミリーの家がある。実は愛妻家だったりするらしい



ガイア低地その②へ➡

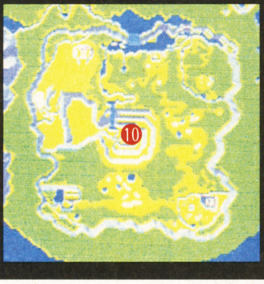
道具屋	
まんまるドロップ	10ルク
プイプイ草	10ルク
天使の聖杯	150ルク
プリティリボン	55ルク
くさりのチョッキ	120ルク
チャイナドレス	350ルク
エルボーパッド	90ルク

宿代	10ルク

世界攻略編

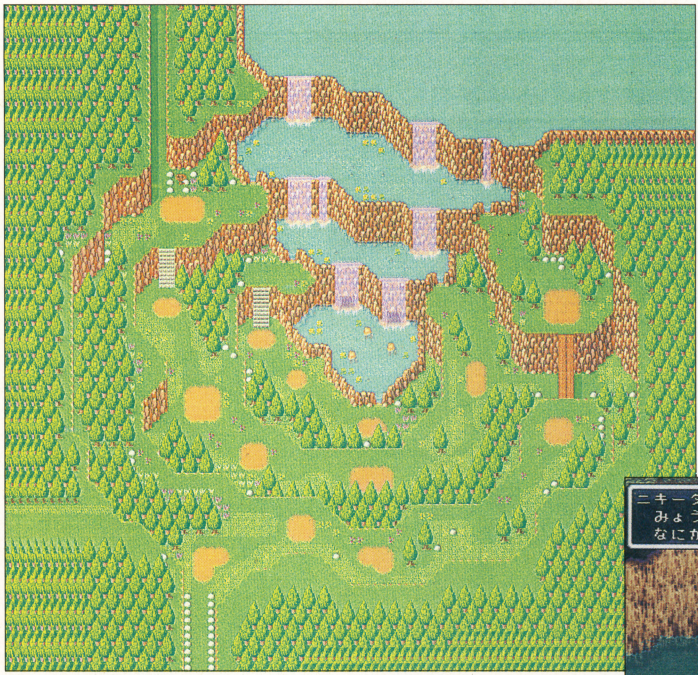
STEP・3

FROM ガイアのへそ TO ドワーフ村



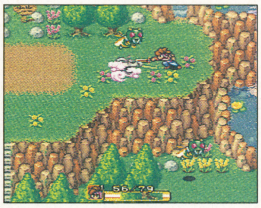
GAIA MAP

10 ガイアのへそ



ガイア低地の中央に位置するくぼんだ土地。名前のとおり、あたかも大地のへそのような地形となっている。南はガイア低地その２、北は妖魔の森へとつながっている。

水の中、そして階段を利用することで、もっとも低い位置にある池へ降り、滝の裏側にかくされている穴へ入ると「ガイアのへそのどうくつ」となる。その先にあるドワーフ村、土の神殿へ向かうためにはここを進むしかない。



↑段差の違うところにいる敵は、剣やヤリなどでは攻撃できないのだ



←こんなところにもニキータが。まったく商売上手なんだから

迷子の妖精のポポイはドワーフ村の奥にいた

ところで、ガイアのへそへやってきたとき、ランディはプリムと一緒だろうか。一緒の場合、ガイアのへその中心部にある洞窟へ進もうとすると、プリムに「嫌っ！」と反対される。彼女は自分の恋人・ディラックを追って妖魔の森へ進みたいのだから、先にドワーフ村へ行くことに同意しないのだ。彼女を押し切ってドワーフ村に行くのなら、プリムとはここで別れることになる。一時たりともプリムと別れたくないなら、先に妖魔の森へ行き、それからこっちに戻ってくるしかない。

まあ、ひとりなのかふたりなのかは



↑ふたりでこの洞窟へ入るためには、先に妖魔の森へ行き、それから戻ってくるしかない



↑永遠に分裂し続けるスライムを利用して経験値を稼ぐ。けっこう稼げるもんなのですよ

11 ガイアのへそのどうくつ

入り口がふたつあるが、左が正解。いずれは右からも奥へ進むことができるようになるが、それは少し先の話だ。ただし右の穴から入ったところではニキータが店を開いているため、冒険の拠点としての利用価値は高い。特別出張サービスでセーブもしてくれるし。

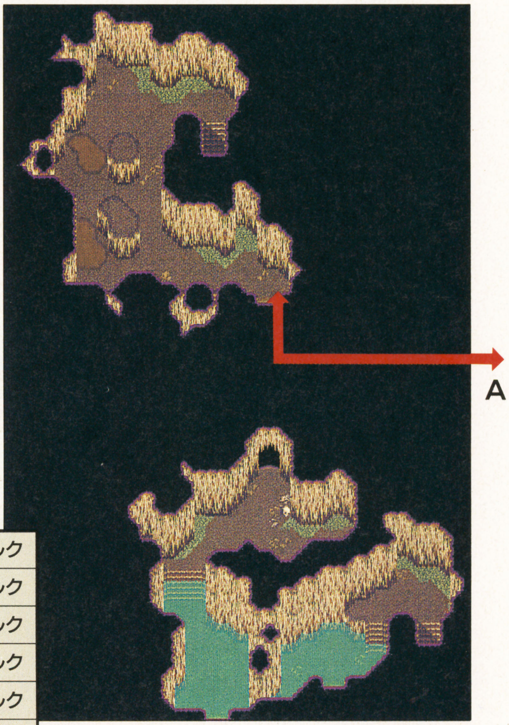
このどうくつ自体はさほど広くないが、ところどころにあるスイッチなどを入れないと進めない場所があるので注意しよう。壁にあるガイコツを武器で攻撃すればスイッチ・オンとなる。壁に注目しながら進んでいこう。また、ここで入手できる「魔法のロープ」はダンジョンから一瞬で脱出できるスグレ物なので確実に入手したい。敵キャラが左右から守っている宝箱の中にあるぞ 。

ここを抜ければドワーフ村。イベントが待っている。



↑魔法のロープは絶対に取らなくちゃダメ。これさえあれば一瞬で脱出できるように

ニキータの店		天使の聖杯	300ルク
まんまるドロップ	20ルク	タル	900ルク
ぱっくんチョコ	60ルク	バンダナ	100ルク
ロイヤルゼリー	200ルク	プリティリボン	110ルク
魔法のくるみ	1000ルク	ラビのぼうし	90ルク
プイプイ草	20ルク	リストバンド	90ルク



12 ドワーフの村

ガイアのへそのどうくつの奥にある地底の村。地底神殿への入り口としての役割も果たしているが、当初、そこへ向かう道は閉ざされている。ここには宿屋、道具屋はもちろん、武器を鍛え上げてくれる鍛冶屋が完備しているので、武器パワーが上がるたびに、こまめに寄るといい。

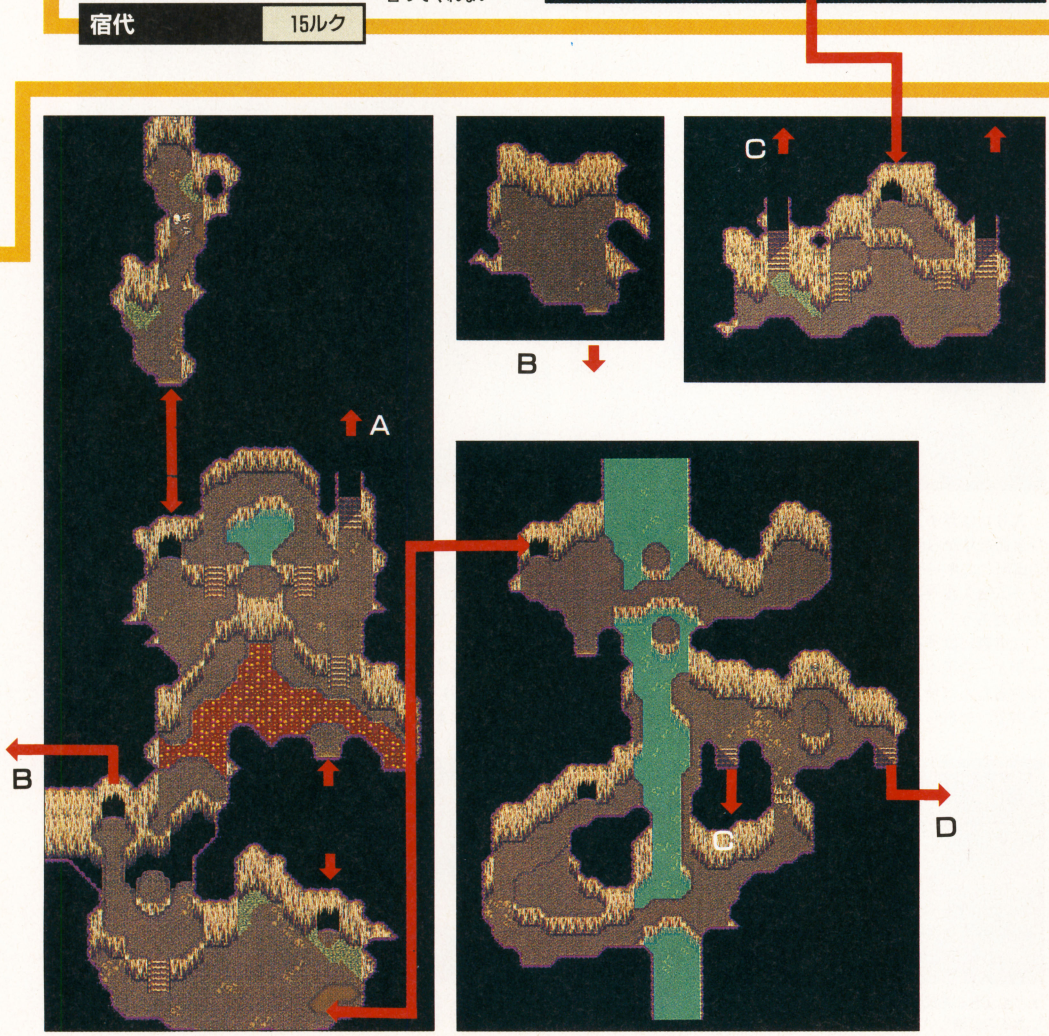
また、ここには村長が経営する見せ物小屋がある。代金はあとで戻ってくるのでぜひ寄りたいもの。

道具屋	
まんまるドロップ	10ルク
ブイブイ草	10ルク
天使の聖杯	150ルク
ラビのぼうし	45ルク
ヘッドギア	70ルク
チビッ子ローブ	22ルク
くさりのチョッキ	120ルク
パンクスーツ	260ルク
リストバンド	45ルク
エルボーパッド	90ルク
パワーリスト	150ルク
宿代	15ルク





↑ラリホー、ラリホーというかけ声を期待してたのに、誰も言ってくれない……





↑ポポイとの出会い。洪水に流されてドワーフ村に流れ着いたのだそうだ。しかも記憶喪失

置いといて、話を進めよう。

右の入り口にいるニキータを冒険の拠点にしながら進めば、この洞窟はそんなに大変じゃない。少しだけトリッキーだけど、ドワーフの村まで到達するのはすぐだろう。この村には少しばかりいい防具がそろっているので、ここで装備をパワーアップしたい。また、最初に宿屋で回復&セーブしておくことを忘れずに。

ドワーフの村ですべきことは、第一に鍛冶屋への訪問。錆びた聖剣を鍛えなおしてもらうのだ。ついでにオノも作ってくれるというので、後で取りにいくことにしよう。

続いてすべきことは見せ物小屋への顔出しだ。村長が主をつとめるこの小屋では、なんとポポイに会うことができる。いくらかの金は取られるけど、気にせずちゃんと払おう。

このふたつの条件を満たすと、いきなり地震が発生するはずだ。なんと、モンスターが出現し、中ボス戦となる。障害物が多く接近戦ができないので、苦しい戦いになるぞ。パワーを確実にためて、相手が防御していないタイミングを見計らって確実にダメージを与えたい。HP回復アイテムを使いながら戦うことも忘れないように。

この戦いが終わると、村長が現れて「ポポイを仲間にしてやってくれ」と言う。答はもちろん「イエス」。仲間にしてあげよう。

ポポイを仲間にしたあとで鍛冶屋へ行けばオノをもらえる。しかもドワーフ村から外へ出る近道も作ってくれるぞ。さあ、今度は妖魔の森へ出発だ。

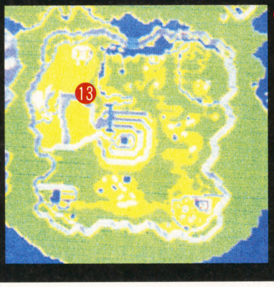


↑鍛冶屋のワッツ。武器がパワーアップしたらここへ持ってこよう。鍛え上げてくれるぞい

世界攻略編

STEP・4

FROM 妖魔の森 TO エリニース城



妖魔の森のさらに奥の城に住むエリニース

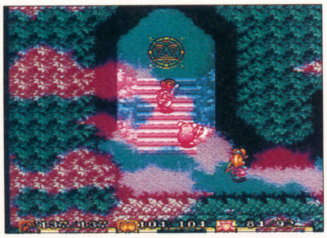
妖魔の森。ここにもニキータがいるので、ここでセーブ&アイテムの購入をして冒険の拠点にしよう。まだまだ先は長いのだ。

さて、もしプリムがいないパーティーで来ているなら、この森を進んでいくと、モンスターに捕らえられそうになっているプリムに出会うはず。ここでモンスターに勝てばプリムが仲間になるのである。もともとプリムが仲間になっているパーティーでやってきたなら、このイベントはなかったものとして物語は進む。

妖魔の森を進んでいくと、オノがな



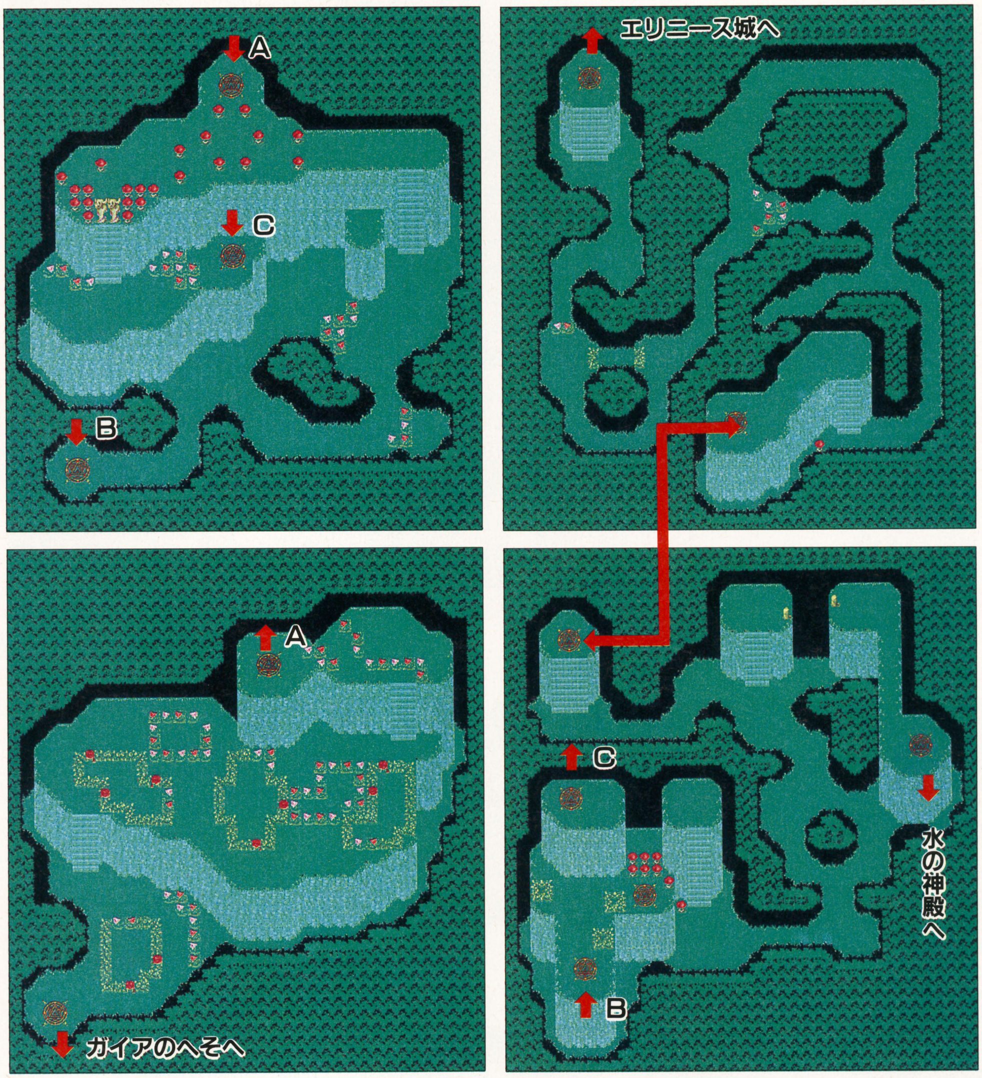
↑プリムがパーティーに加わっていると、このシーンを見ることはない。そのほうが楽かな？



↑ワープを使っての移動。だけど原則的には一本道だから、それほど迷ったりしないと思うぞ

13 妖魔の森

魔法使いエリニースが住むエリニース城へ続く唯一の道。あたり一面に霧がかかっている不気味な森だ。細かく区切られた地帯がワープでつながっているので、迷わないよう注意したい。



入り口はガイアのへその北。石の塔のつきあたりから侵入できる。入ってすぐの場所にニキータがいるので、ここがアイテム購入&セーブをする冒険の起点となるだろう。

この森には草花が多く生えていて、パーティーの行く手を遮っている。これらは剣もしくはオノで刈り取ることができるので、それらを装備しておきたい。またーヵ所だけ、オノがなければ先へ進めない箇所がある。先にオノを入手しておかないと、エリニース城へは到達できないのだ。また、水の神殿のほうからも妖魔の森へつながる道があるが、そこを通過するためにはムチが必要だ。

なお、プリムと一緒に行動していない場合に限り、ここには記されていない部屋が出現。強制的にバトルになる。

ニキータの店	
まんまるドロップ	20ルク
ぱっくんチョコ	60ルク
ロイヤルゼリー	200ルク
魔法のくるみ	1000ルク
プイプイ草	20ルク
天使の聖杯	300ルク
タル	900ルク
バンダナ	100ルク
プリティリボン	110ルク
ラビのぼうし	90ルク
リストバンド	90ルク



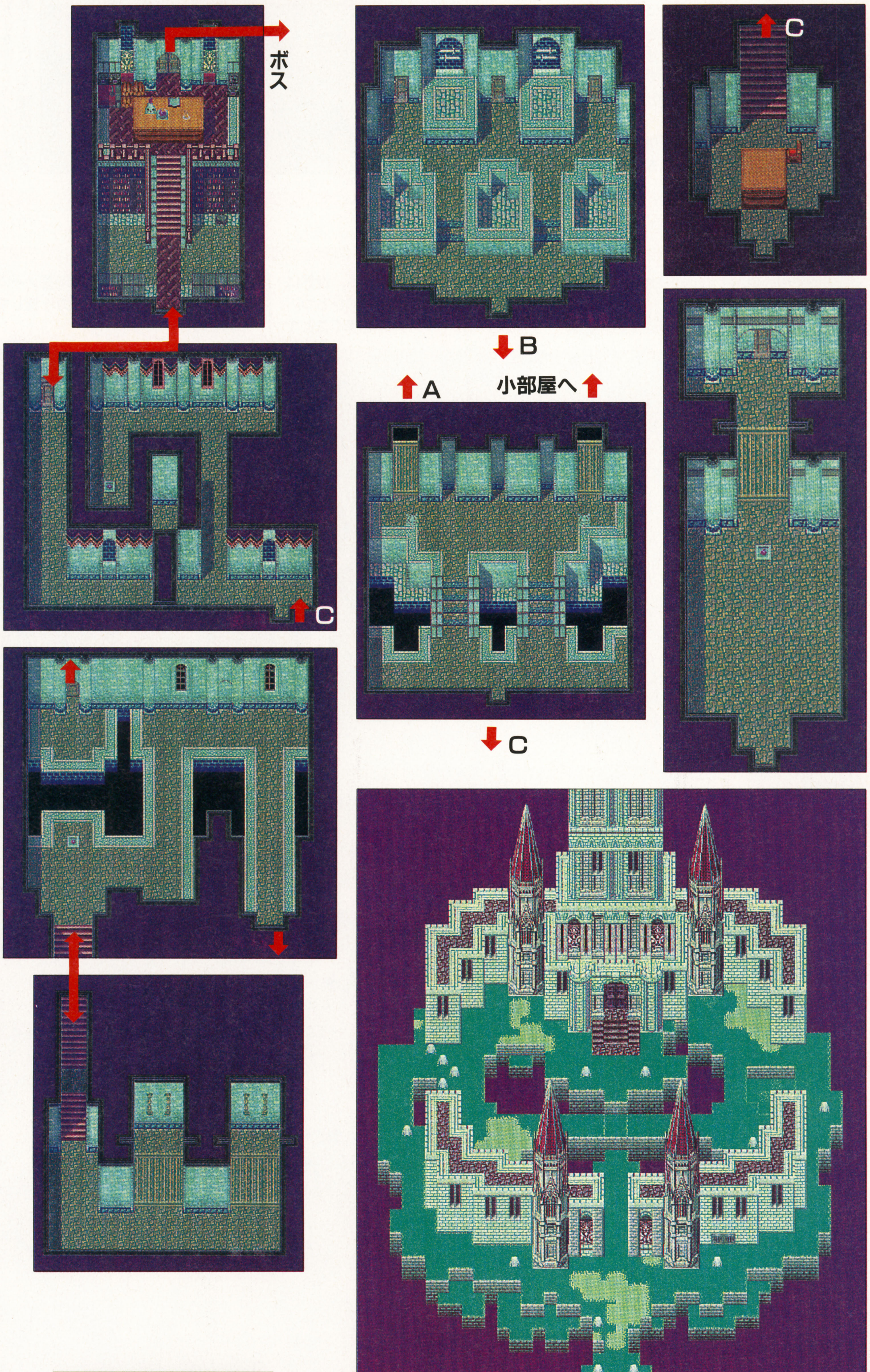
↑こんなところにも出没するニキータ。セーブできるのが嬉しい。ここでアイテムを整えよう



↑ここはオノがないと進めない。というわけで、ドワーフ村でのイベントの後でないと通過不可

14 エリニース城

北の森の魔法使いエリニースが住む城。パンドール帝国の兵士たちが捕らえられている地下牢もある。ここにはニキータも捕らえられていて、ちゃっかりと店を開いている。



ニキータの店

品ぞろえは左に同じ



↑城の中はメチャ強い敵が多い。ギリギリで妖魔の森を抜けてきたパーティーは歯が立つまい

ければ先に進めない箇所にぶつかるはず。武器をオノに持ち替えて、障害物を叩き壊して奥へ進もう。オノはもうドワーフ村で入手しているよね？

ワープ、ワープで奥へ幾つものエリアを進んでいくと、ようやくエリニースが住む城へと到達する。これで約半分の道のりだ。もし残りHPが厳しいようなら、城へ足を踏み入れる前に魔法のロープで脱出したほうがいいだろう。城の中に入ってしまうと、魔法のロープは使えなくなってしまうぞ。

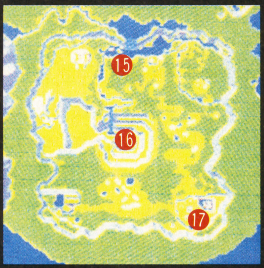
城の中に入ると、敵の強さがガンガンと上がる。とくに狭い通路で敵と戦っていると、いつしかモーグリに変身させられていたりして、けっこう苦労するはずだ。むやみに接近戦に持ち込まず、少し離れた場所でパワーをためては攻撃、のパターンで戦いたいものだ。

城をさらに奥へ進むと、パンドーラの兵士たちが捕らえられている地下牢が発見できるはず。だけど兵士はみんな頭がオカシクなっていて、唯一まともなのは、ここにも出没しているニキータだけという始末だ。ニキータは捕らえられても商魂たくましくアイテムを販売しているぞ。セーブもできるので、今度はここを冒険の拠点にしよう。

さて、全員のHPが3桁になった頃がエリニースとの対面の潮時だ。奥へ進んでいこう。対面ののち、中ボス・タイガーキメラとの対決となる。どうあがいてもダメージを大量にくらいながらの戦いとなるので、HP回復アイテムと天使の聖杯（生き返りアイテム）を大量に持ち込んでの決戦を心がけたい。勝てばエリニースが改心するぞ。



↑タイガーキメラとの戦い。こいつに勝てばエリニースは改心してくれるのである。勝たねば



ふたりの精霊の力で魔法が使えるように！

エリニース城を出るとルカの声が聞こえてくる。水の神殿に何かが発生したらしい。入手したばかりのムチを使い、妖魔の森から水の神殿側の出口へ。クイにひっかけてジャンプするのだ。

水の神殿では、精霊ウンディーネがいる洞窟での戦いとなる。チンケだが、まぎれもない中ボス・ぱっくんあたまが登場。こいつを倒して奥へ進めば、ウンディーネの力を得ることができるのだ。これで魔法が使えるようになった。HPが回復できるようになるので冒険が楽になるのである。しかも、水の魔法はドワーフ村の地下にある土の神



↑水の神殿へ戻ると、ルカからウンディーネの様子を見てきてくれるよう、お願いされるのだ



↑魔法を使うと、土の神殿の入り口をふさいでいた溶岩を消すことができる。奥へ進めるぞい

15 ウンディーネの洞窟

水の神殿の近く。建物ぞいに水の中を歩き、右へ進む水の道を出たところに、この洞窟への入り口がある。中はごく小さいものであり、1本道なのでマップの掲載は省略する。

その名の通り、ここは水の精霊ウンディーネが住む洞窟である。奥に進むとウンディーネがおり、ここでようやく魔法が使えるようになるのだ。

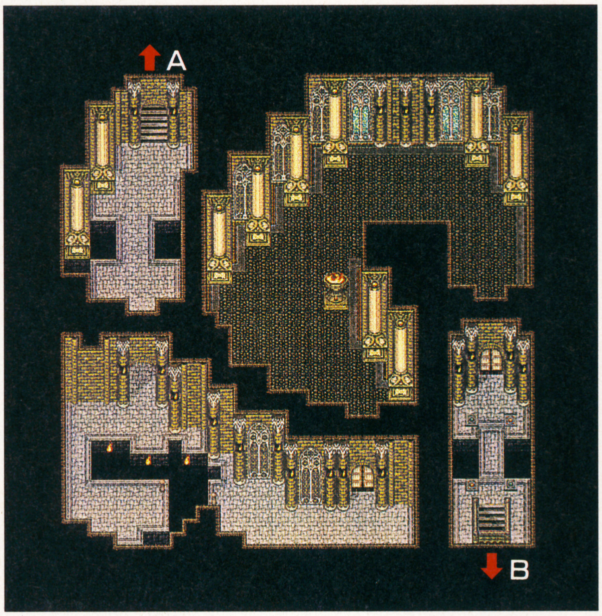
ふだんは不思議な力によって守られているため、冒険が始まったばかりの頃は侵入することができない。ルカの指示を得てから入っていこう。

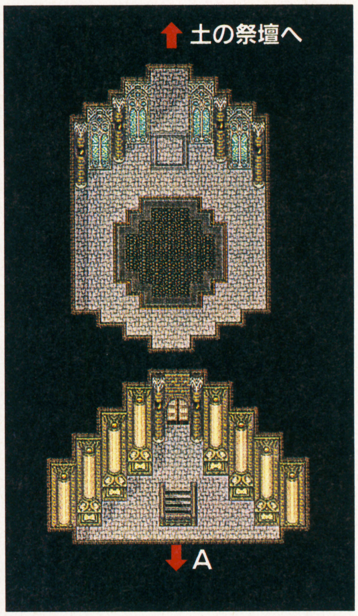


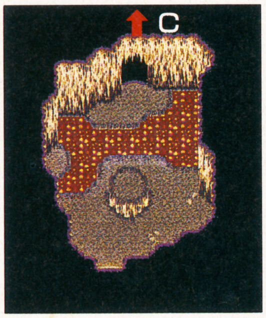
←ぱっくんあたまを倒すとウンディーネの助力を得られるようになる。魔法が使える

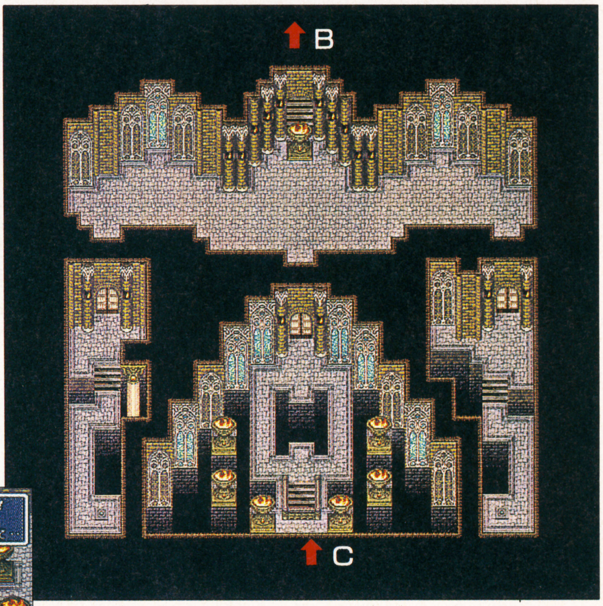
16 土の神殿

ドワーフ村の奥に位置する、世界に8つあるマナの神殿のうちのひとつ。クリスタルオーブの封印を解くことで侵入できる。ここには地の精霊ノームがおり、イベント終了後、力を貸してくれるのだ。









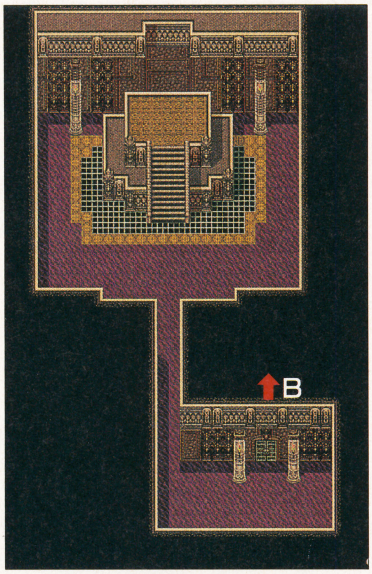
最初の部屋の正面にある炎は、左右ふたつのスイッチを踏めば消すことができる。足場がなく進めないかに思える箇所は、ムチを使うことで向こう岸に渡るのだ。

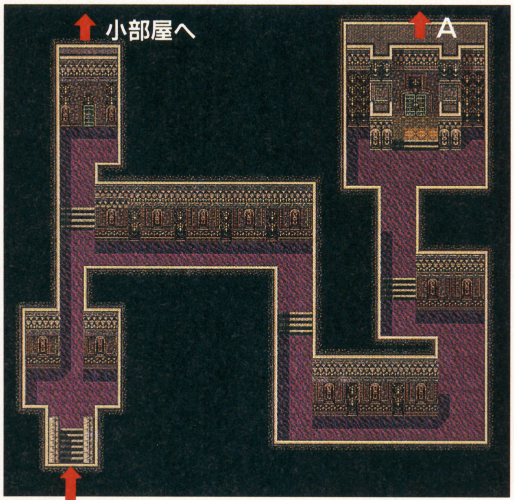
→精霊のクセして弱いノーム。でもこれでふたつめの魔法が使用できるようになったぞ

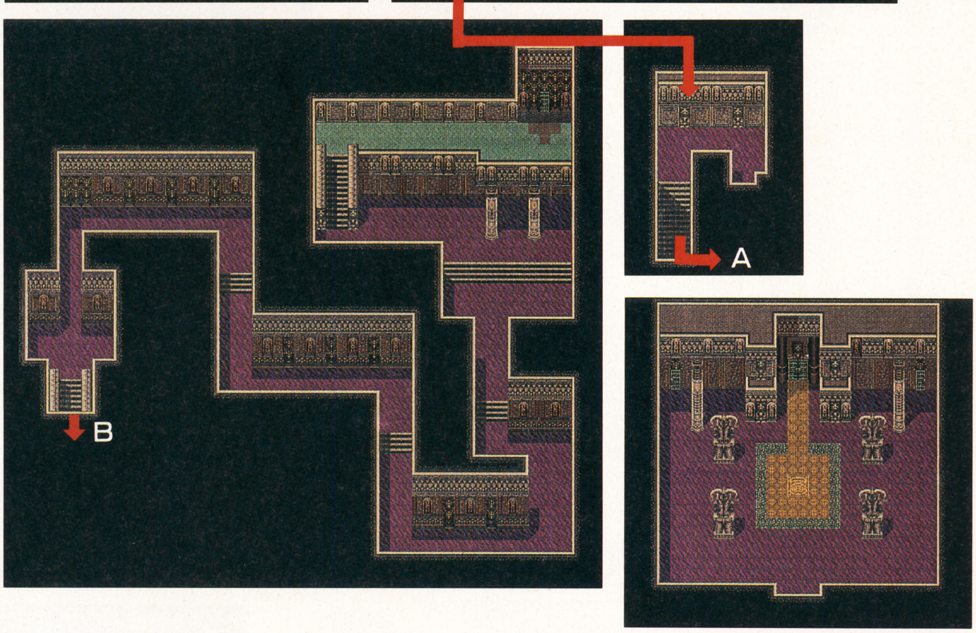


17 古代遺跡

パンドーラの城下町の南に位置する遺跡。部屋と回廊によって構成されたフロアが全部で4つほどあり、最下層に祭壇がそなえられている。町の住民は夢遊病者のようになり、ここに集まっているのだ。また、いたるところにゾンビなどが徘徊している。



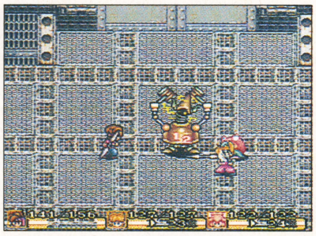




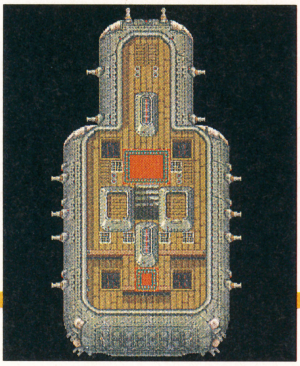
パンドーラの城下町へ

18 地底戦車

ドワーフ村の地下に出没する地底戦車。高度な技術力により、地底を掘り進む巨大な戦車……らしいのだが、何のためにそんな物が存在するのかは不明。乗っている人間たちはかなり間抜けだが、本人たちは真剣なようだ。せまい場所で数多くのアイテム（厳密には違う）が取れるので、主人公たちにとっては嬉しい。一郎くんカワイイ。



↑なんだかなー、の中ボス・一郎くん。見た目よりははるかに強い。むやみに接近するな





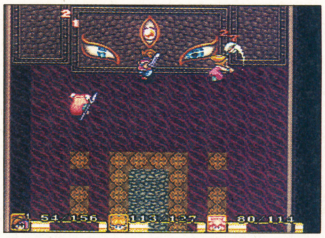
↑ヴァンドール帝国の魔法騎士・タナトス。ディラック、パメラとともに消えてしまうのだ

殿への道を封鎖していたクリスタルオーブの結界を解くパワーを持っているのだ。よし、ドワーフ村へ向かえ！

土の神殿でも、中ボス戦が待つ。だけど今度は魔法があるからかなり楽。ザコキャラ相手にMPを消費していなければ、ポポイの攻撃魔法5連発で一気にダメージを奪える。残り少ないHPは直接攻撃で削ってしまおう。今後のボスクラスは同じ要領で戦えばいい。勝利すれば地の精霊ノームが力を貸してくれるようになるぞ。マナの種子と聖剣を共鳴させるのも忘れずに。

さて、次は何をするか。情報がない。こういうときは話を聞きまくるのだ。パンドーラの南でプリムの親友パメラに話しかければゲームは進行する。次なる目的地は古代遺跡。ヴァンドール帝国の魔法騎士タナトスが、奥の祭壇で怪しげな儀式を行っているぞ。戦おう、と思ったら下の部屋へ落とされ、3つの目を持つルームガーダーとの戦いに。左右の目を潰すと、壁がじりじりと寄ってくる強敵だ。左右の目は通常攻撃で倒し（剣など攻撃範囲が横に広い武器が有効）、中央の目だけになってから魔法で連続攻撃しよう。戦いが終わったら、祭壇の近くでジェマの正気を取り戻すのだ。

ここでまた事件発生。水の神殿のマナの種子が盗まれてしまう。ルカの話を聞き、ドワーフ村へ行こう。地底戦車に乗るスコーピオン団と戦い、種子を取り戻すのだ。無事、種子を取り戻して水の神殿へ戻ると、ヴァンドール帝国の魔の手がここにも伸びてくる。そしてジャバウォックとの戦いになる。

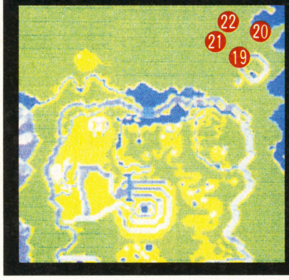


↑中央で剣を振り、広範囲のダメージを与えるのがいい。目がひとつになってから魔法攻撃だ

世界攻略編

STEP・6

FROM 四季の森 TO 風の神殿



THE NORTH OF GAIA MAP

ガイア低地から大砲でやってきました大森林

水の神殿での戦いが終わると、ランディたちは大森林へ。８つの神殿をまわることが聖剣の所有者としての使命。まずはポポイの生まれ故郷である妖精の村のある大森林へと、人間大砲で飛んでいくのである。

ひゅーん、と飛んで落下したところは、森は森でも木の葉が真っ白。四季の森、その中の冬の森である。動物がうろうろしているけど、こいつらはモンスターじゃない。おとなしい性格のモーグリだ。自分の村がモールベアというモンスターによって奪われてしまい、ここに避難してきたというわけだ。



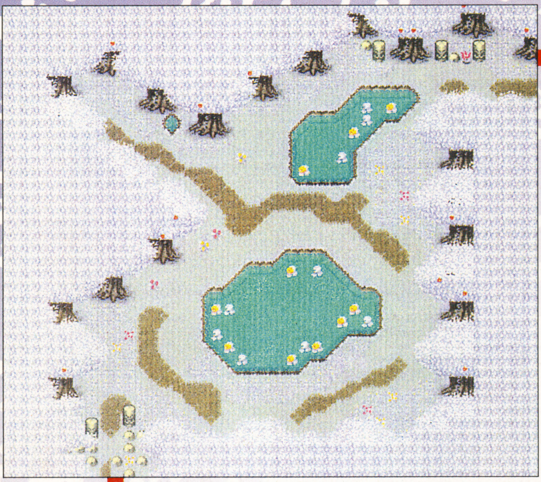
↑落ちたところはモーグリだらけの冬の森。彼らの村からモールベアを追い出してあげよう



↑ニキータもワッツもやってきた。これで冒険が安全になった。いい奴じゃないかこいつら

19 四季の森

ガイア低地の北部に広がる大森林。その東端に位置する森がこれ。春夏秋冬、４つの季節が互いに隣り合う不思議な森だ。ポポイのふるさとの妖精村、おとなしい生き物が住むモーグリ村など、いくつかの村が中にある。東には大砲屋があり、西からは大森林マップへと移動できる。



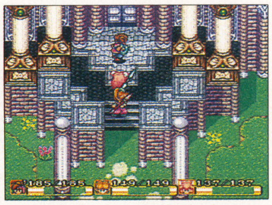
冬

大砲に飛ばされたランディたちが到着するのがここ。自分の村をモールベアに奪われたモーグリたちがうろついている。東と南に通路があり、それぞれ春の森、秋の森へとつながっている。

22 風の神殿

世界にちらばる８つの神殿の中のひとつ。ここには風の妖精ジンがおり、ランディたちに力を貸してくれる。

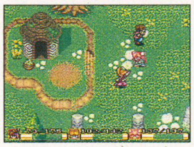
妖精村からの通路が唯一の道であり、ここには妖精村の長老もいるのである。



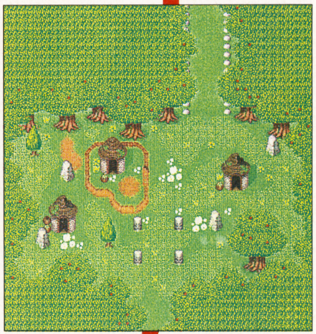
↑ここで風の精霊ジンの力を得られるようになる。妖精村の長老も待っているのだ

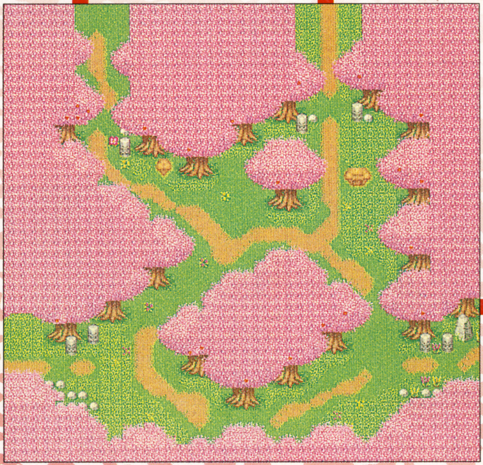
21 妖精の村

春の森の北に位置する妖精の森。といっても、ただマップ通りに記されている道を進めばここに来られるわけではない。モーグリ村でポポイの記憶が戻るのを待とう。ここはポポイの生まれ育った村なのだ。しかし、いまや見る影もなくさびれてしまった。



↑誰もいない。建物の中にも誰も見えない。帝国の襲撃を受けたのだ。ちなみに建物の中に入ることはできないのであしからず





←大森林①へ

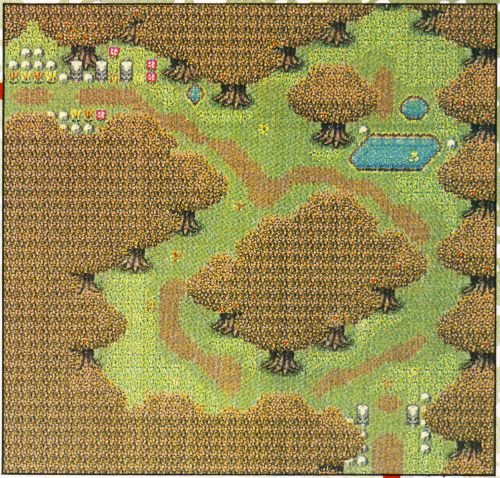
春

西、北、東に４つの出口があり、それぞれが時計回りに大森林、冬の森、妖精の村、夏の森へとつながっており、四季の森の中でもかなり重要なポイントになっている。当初、ここには旅の商人ニキータが出現し、またまたアイテム販売&セーブをしてくれる。

ニキータの店	
まんまるドロップ	20ルク
ぱっくんチョコ	60ルク
魔法のくるみ	1000ルク
プイプイ草	20ルク
天使の聖杯	300ルク
ヘッドギア	140ルク
羽ぼうし	220ルク
パンクスーツ	520ルク
チャイナドレス	700ルク
パワーリスト	300ルク
コブラのうでわ	560ルク

秋

四季の森の北東部。ふたつの出口はそれぞれ夏、冬につながっており、この森全体は通路としての役割しか持っていない。特に重要な場所ではないので、積極的に来る必要のない森である。





↑妖精の村の奥深く。アックスビークはかなりの難敵。無計画な攻撃では絶対に倒せないかも

20 モーグリ村



←最初はモールベアが我が物顔で歩きまわっている。倒しましょう



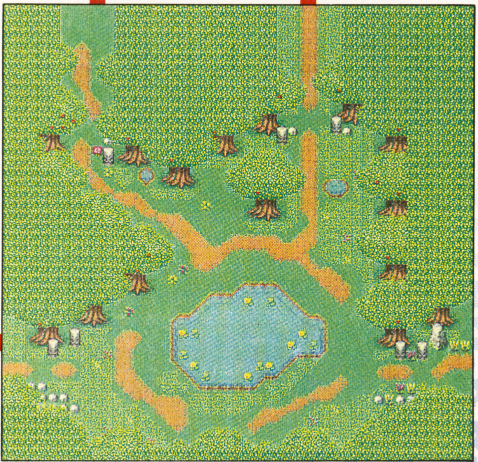
モーグリたちが住む村。最初はモールベアに占拠されているので、そいつらを追い出せばモーグリが戻ってくる。村そのものには店も宿もないが、ニキータとワッツがやってくるので、しばらくはここを冒険の拠点として活用できる。ここでポポイが記憶を取り戻す。



↑モーグリが戻ってくると平和な村に。宝箱がたくさんあるのがウレシイ。取りまくれ

ニキータの店
品ぞろえは左下と同じ

夏



四季の森の東南部。４つの出口は秋の森、春の森、モーグリ村、そして大砲屋へと続いている。ガイア低地に戻りたくなったらここから大砲に乗ってしまおう。モーグリ村にはモールベアがいる。四季の森にやってきて、最初に倒すべきモンスターなのだ。

→大砲屋へ

大砲屋

四季の森唯一の大砲屋。ガイア低地へ運んでくれる。だけどニキータもワッツもこっちにやってきているから、しばらくの間はガイア低地に戻る用事はなくなっているはずだけれど。

行き先
ポトス村
ガイアのへそ



↑ガイア低地に戻るならここ

まず、四季の森と呼ばれる地帯を歩きまわってみよう。春、夏、秋、冬の４つの季節を表現する森がつながっていることに気づくだろう。しばらくここを中心に冒険が続くので、その位置関係は把握しておきたい。鍛冶屋のワッツやニキータもやってきているので、彼らを冒険の拠点として活用しよう。

ここで最初にすべきことは、モーグリの村からモールベアを追い出すこと。本当は妖精の村を探すのが先決だろうけど、落下のショックでポポイが記憶を失ってしまっている。というわけで、モーグリ村で３匹のモールベアと戦おう。ただのザコキャラなので、すぐに倒せると思うぞ。これでモーグリが村に戻ってくるのである。ついでにニキータやワッツも集まってくる。

モーグリ村で安心したのか、ようやくポポイが記憶を取り戻す。妖精の村への行き方を思い出すのだ。ポポイの記憶通りに歩けば、妖精の村に行くことができるようになる。詳しい手順はここには書かないけど、わかるだろう。

妖精の村は、しかし、荒れ果てて見る影もない。帝国の魔の手がここまで及んでいたのだ。誰もいない村を奥へ進むと、そこには中ボスまでいる始末だ。飛びまわっているアックスビークの弱点は頭。足元でちょこちょこ武器を振り回してもダメなので、度胸を出してつっこんでいくか、高い位置に攻撃できる武器で攻撃するのがいい。

こいつを倒せば、その奥の風の神殿へ行ける。ここで妖精の村の長老の話を聞き、精霊ジンの力を得よう。そして種子と剣を共鳴させたら出発だ。

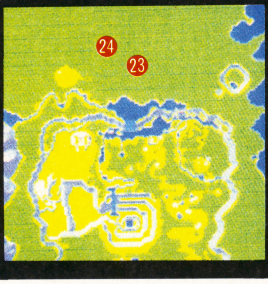


↑妖精の村の長老の話を聞き、風の精霊ジンの力を得る。これで西の大森林へと進めるように

世界攻略編

STEP・7

FROM 大森林 TO マタンゴ王国



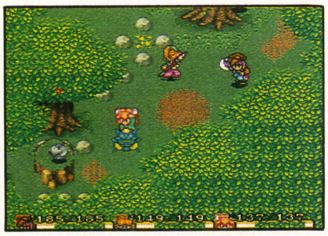
マタンゴ王国への道はとてつもなく遠いのだ

と、見出しで驚かせてしまったが、四季の森を出てから、次に人（じゃないけど会話できる相手ね）と出会うまでの道のりは本当に長い。どこまでもどこまでも広がる森の中、マップを見ずにプレイしていると、自分が進んでいる方向が正しいのかどうか不安になり始めることだろう。

風の精霊・ジンの魔法の中にディテクトというものがある。クリスタルオーブの封印を解く魔法を識別するための魔法だ。これを使い、四季の森の西にあるクリスタルオーブの封印を解くことで、ランディたちはこの大森林へ

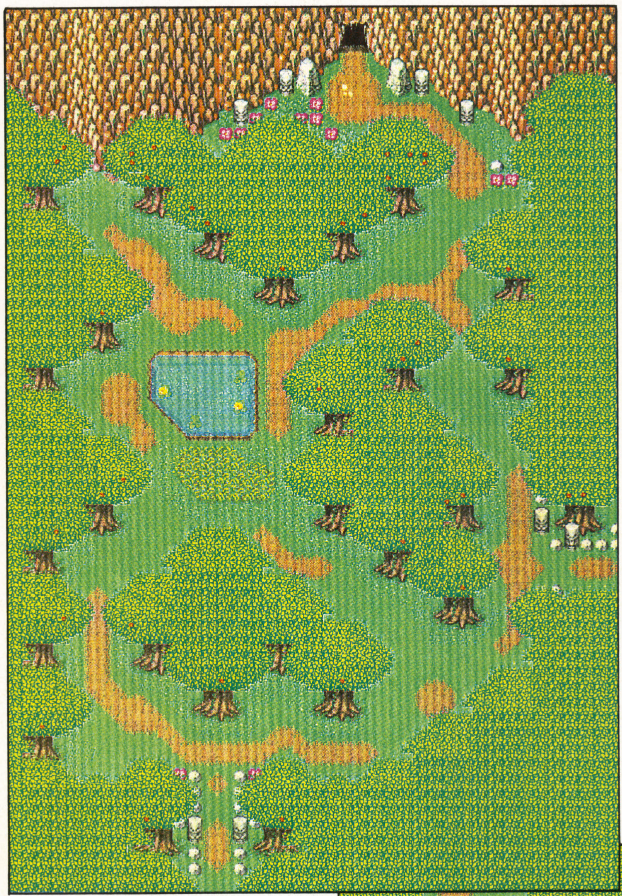


↑風の神殿でジンの力を得る。風の魔法・ディテクトを使えるようになったのが最大の収穫だ

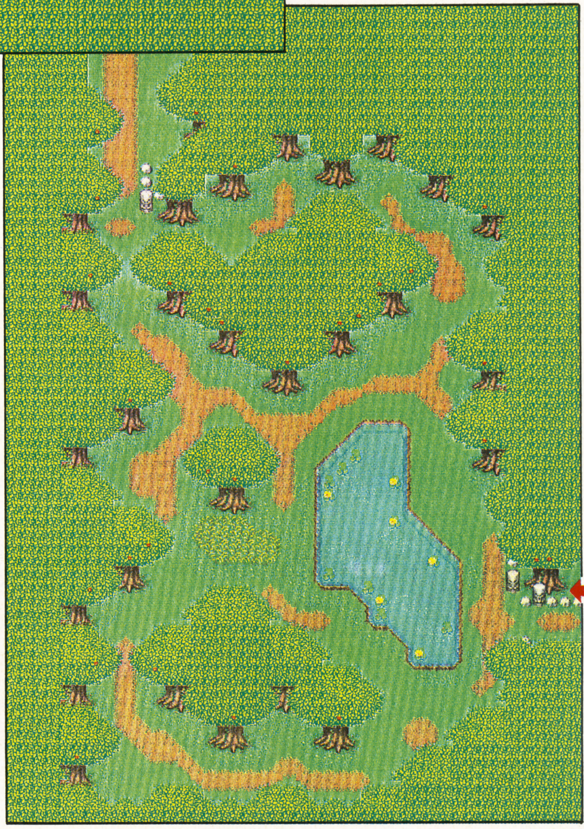


↑四季の森の西、大森林の入り口にあるクリスタルオーブの結界を解く。これで進めるように

↑マタンゴ王国へ



→大砲屋へ



四季の森の春から西へ進み、クリスタルオーブに対して風の魔法を使うことで道を開き、ここへやってくることができる。敵が見にくく、まともに戦っていると大変なので、適度に戦ってあとは逃げるのがいいだろう。



↑行けども行けども森ばかり。木の葉の影にもモンスターはいる。見えねーだろ卑怯だぞ



↑崖が見えると安心しちゃう。ようやく緑以外の色が出てきた。マタンゴ王国まで少しなのだ

23 大森林

まさしく“大”森林の名にふさわしく、どこまでも森が広がっているかのようだ。四季の森から足を踏み入れたプレイヤーは、いったいいつまで森の中を進まねばならないのか不安になることだろう。フィールドマップとしては、いままでに歩いてきたどの地域よりも広く、プレイヤーを苦しめるのだ。ここを抜けさえすれば、ようやくマタンゴ王国。久しぶりに宿屋で休めるぞ。

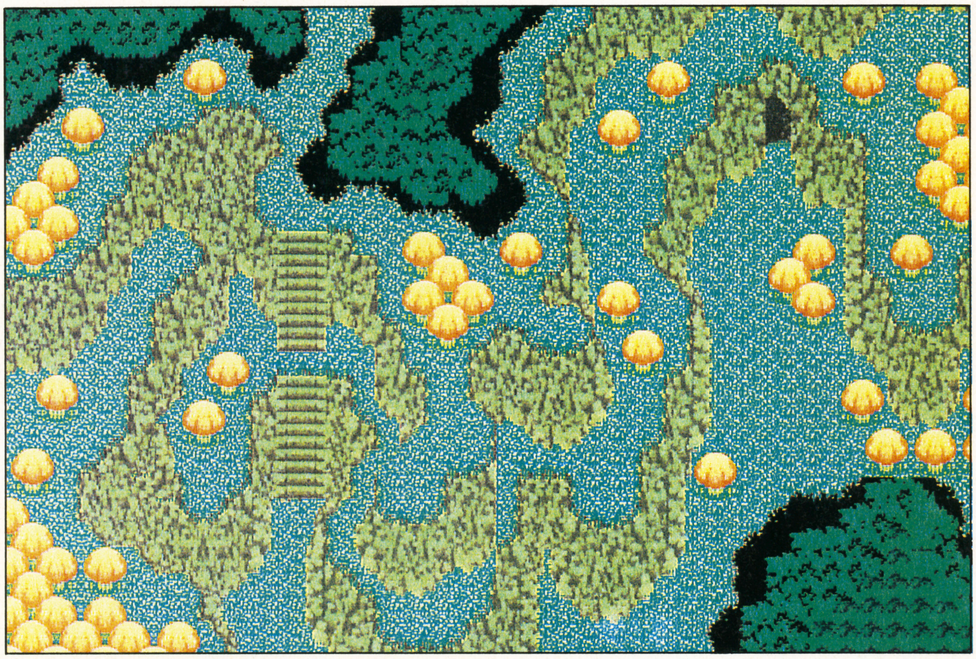
大砲屋

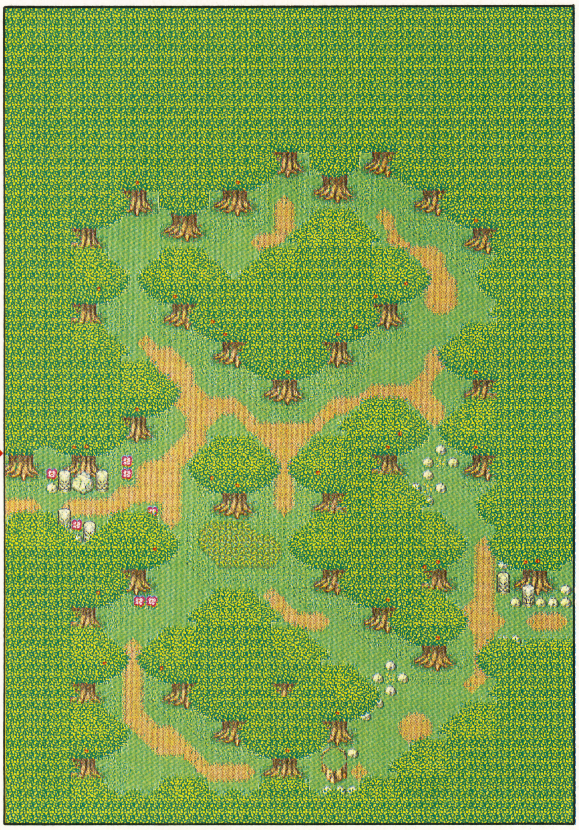
行き先
カッカラ砂漠
氷の国



↑火薬のない大砲屋なんて、クリープのないコーシーみたいなもんですな

24 マタンゴ王国 ●その1





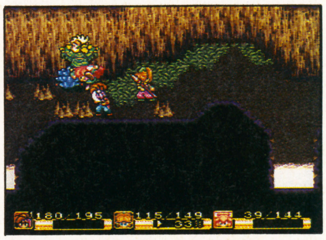
心優しいキノコたちがひっそりと隠れ住むマタンゴ王国。キノコだからこそ、薄暗くジメジメした洞窟の奥に王国を作ったのだろう。彼らは、凶暴化してモンスターとなったキノコ族がいることを恥じており、自分たちは違うのだという誇りを持っているようだ。人間が住む国ではないが、宿屋や道具屋なども完備しており、立派に冒険の拠点としての役割を果たしてくれる。この北には王の住む城もあるぞ。



↑マタンゴは心やさしい種族。人間じゃなくても動物じゃなくても、いい奴はいい奴なのだ



↑さて、王城へ向かうか。ここの王様からは、伝説の白い龍の話が聞けるのだ。わくわく



↑マタンゴ王国へ行くためには洞窟を抜けなくてはならない。障害物あり。オノが必要だ

とやってくる。さきほどまでとは違い、どこまでも濃い緑に包まれた森がどこまでも続いており、出てくるモンスターをすべて倒すつもりでいると、めちゃくちゃ時間がかかってしまう。経験値かせぎは後でもできるのだから、ここはなるべく逃げながら進んでいくようにしたい。

人間は誰もいないかに思える大森林にも大砲屋はある。しかし、最初にここへやってきたときは火薬切れで営業中止。立て札があるだけで人影はない。いずれここから大森林を飛び出ていくのだが、それはあとでのこと。無視して先へ進もう。

大砲屋から少し北へ歩くと、ようやく森が終わり、絶壁が現れる。この絶壁にある洞窟に入っていこう。といっても長い洞窟ではなく、入ってすぐに出るレベルのものだ（詳しくは4ページ先を参照のこと）。途中に障害物があるので、オノを装備して叩きこわしながら進む必要はあるが。

こうして洞窟を抜ければひさしぶりの村、というか国である。マイコニドに似たキノコの化け物が徘徊しているが、こいつらは心優しいキノコ、マタンゴだ。そう、ここはマタンゴの国なのである。風通しの悪いじめじめした場所だが住めば都。冒険者にとってはオアシスだ。マタンゴ王国の国民たちから情報を集め、奥にある王城へと進んでいこう。

王城には、マタンゴ王国の国王、トリュフォーがいる。美味しそうな名前だけど、なかなか歯ごたえのある気の強い王様なのだ。

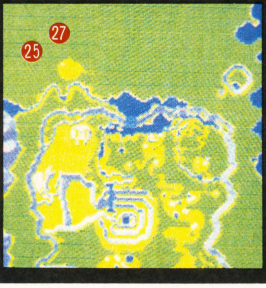


↑ウエルカム・トゥー・マタンゴ王国。キノコが住む国、マタンゴ王国なのだ。動きが可愛い

世界攻略編

STEP・8

FROM
マタンゴ王国城内
TO
城外



THE NORTH OF GAIA MAP

この国の伝説によれば ランディは大切な人物

マタンゴ王国へようこそ。トリュフォー国王をはじめとして、国民一同がランディたちを暖かく迎えてくれる。ここには宿もあるし道具屋もあるし、さらには鍛冶屋のワッツもやってきているし、しばらく冒険の拠点とするにふさわしい場所なのだ。広い広い大森林を抜けてきただけに、安心できる地があることに嬉しくなってしまう。

何よりもここですべきことは、国王に話を聞くことだ。気が強く、ちょっと調子のいいトリュフォー国王は、ランディたちのことを伝説の人物だと信



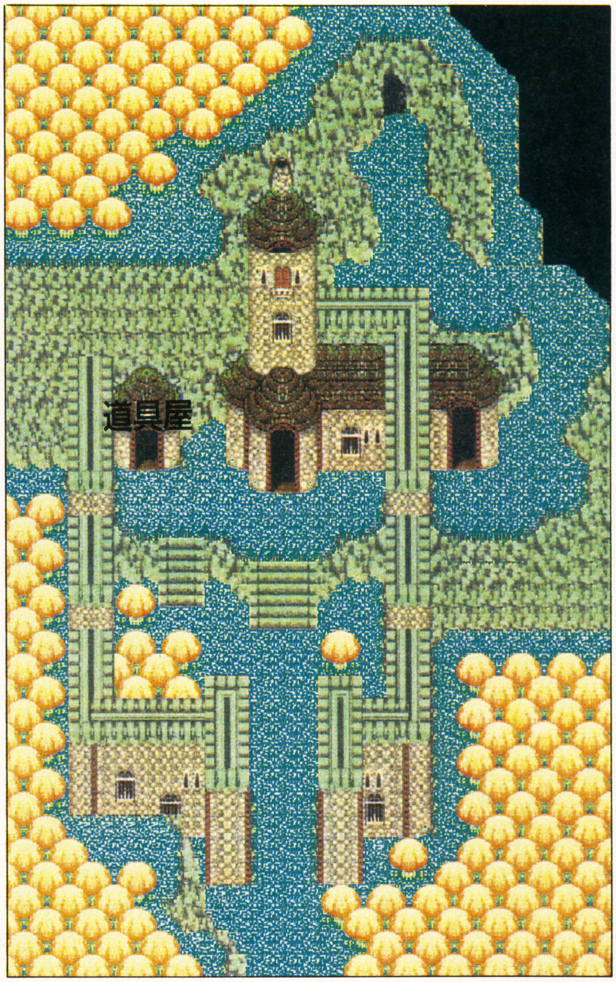
↑トリュフォー国王は気が強い。自分がこうだと思ったら絶対にゆずらない人（キノコ？）だ



↑ワッツもやってきている。武器がパワーアップしたら、すぐに鍛えなおしてもらおう

25 マタンゴ王城

↑マタンゴ城外へ



マタンゴ王城の外観。こじんまりとまとまっており、無駄な豪華さはまったく感じられない。宿屋は建物の内部、道具屋は建物の外、入り口付近に設置されている。また、王城を入ったところにワッツがやってきていて、ここでも武器を鍛え上げてくれるのだ。嬉しい限りである。



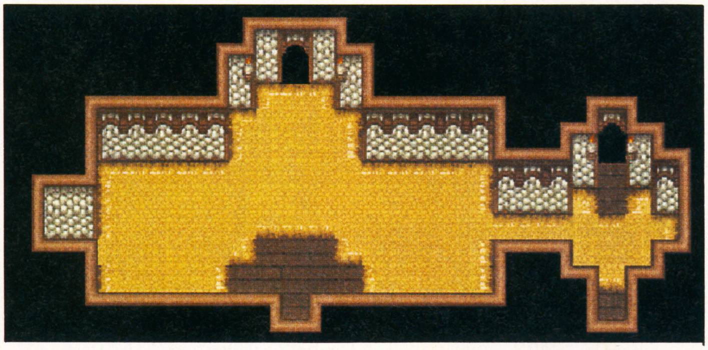
←別れるときも明るくゴンタマ。なんか素敵な人たちだ

道具屋	
まんまるドロップ	10ルク
ぱっくんチョコ	30ルク
魔法のくるみ	500ルク
プイプイ草	10ルク
天使の聖杯	150ルク
羽ぼうし	110ルク
鉄のカブト	180ルク
ハデなツナギ	675ルク
ウルフバンド	400ルク

宿代	50ルク

26 マタンゴ王城内

↑王室へ　↑宿屋へ



マタンゴ王城へ↓　マタンゴ城外へ↓

マタンゴ王国の国王、トリュフォーが住む王城。玉座といくつかの寝室、そして宿屋があるだけの簡素な構成である。世界から隠れ住むマタンゴ族の王城ならではと言えよう。ランディたち以外に、鍛冶屋のワッツも足を運んで来ており、珍しく来客の多い城内となっている。

入り口のすぐ右の出口を出ると、マタンゴ城外、そして龍の穴へと進むことができるが、兵士が見張っていて、トリュフォー王の許しを得るまでは通してもらえない。まず最初にトリュフォーに会見しなければならないのだ。

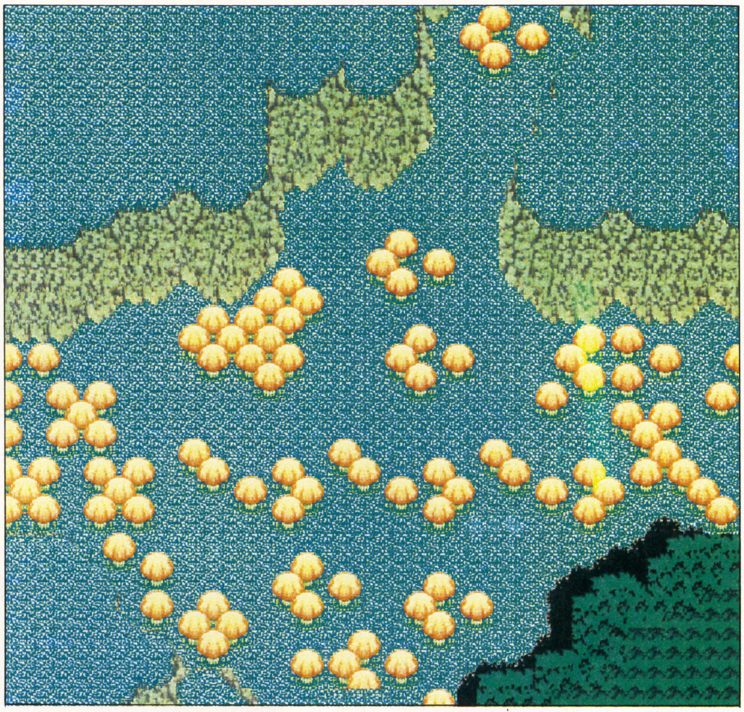
なお、宿屋の壁には隠し通路がある。カウンターから真下に進んだあたりの壁を調べてみよう。



↑龍の穴に向かうためにはトリュフォーの話を聞かないとダメなのだ

27 マタンゴ城外

↑竜の穴へ



↓マタンゴ王城へ

伝説の龍が住むという伝説が伝わる龍の穴へ進むために通過する平地。横に広いものの、実質的には龍の穴へ向かうときの通路に過ぎない。

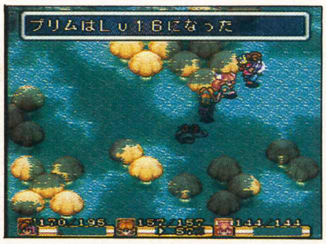
ただし、ここはマタンゴ王国のすぐ北にあることもあって、経験値かせぎには絶好の場所である。特にマタンゴ王国へ来るまでの道のりを逃げまくってきたプレイヤーは、龍の穴へ足を踏み入れる前に、ここでパーティーのレベルを上げておきたい。危なくなったらすぐ王国に戻ればいいし。



↑ここで経験値をかせぐのが勝利への近道。宿も近いしね



↑北の洞窟が龍の穴。白い龍を探すために侵入していこう



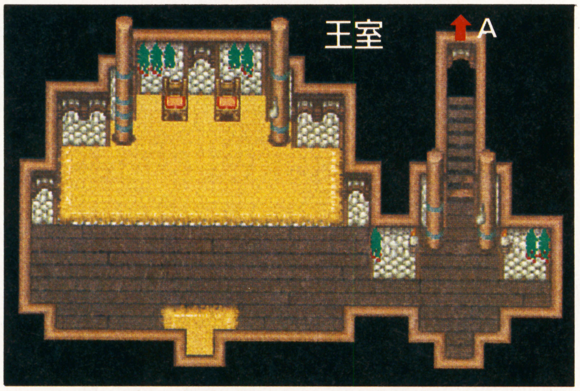
↑マタンゴ場外で戦う。ここは絶好の経験値稼ぎポイントだ。急がばまわれ、ってヤツだね

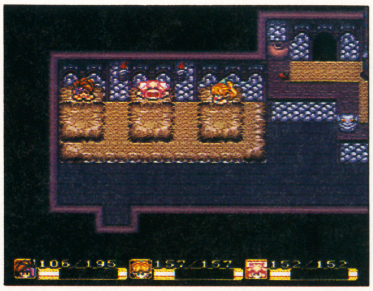
じて疑わない。この地には、それを裏付ける伝説が伝わっているからだ。ゲームのオープニングで聞いた優しいメロディーとともに、トリュフォー国王は伝説の一端を語ってくれる。ふむふむ。ようやくゲームの全体像に関わるメッセージが登場してきた感じだね。しかもマタンゴ王国の北の洞窟に白い龍(!)がいるという話も出てきたし、これはやっぱり、ねぇ、期待しちゃうというものである。

王様の話を聞いたら、今度は城内でも探索してみよう。そんなに広くないので、すぐに全部の部屋をまわれるはずだ。特に見るべき場所はない……かに思えるが、ここには1ヵ所、隠し通路があるのである。部屋の壁の外に出て歩くことができるのだ。どこから隠し通路へ入るのか、マップを参考に探してみてほしい。

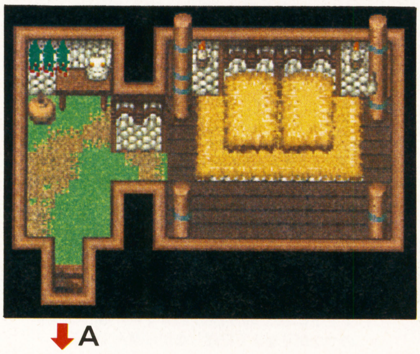
探索が終わったら、龍の穴に向かって出発だ。マタンゴ王国を北に抜けていこう。モンスターだらけの岩場に出ることができる。この岩場をさらに北へ抜けると龍の穴。もちろん最後には中ボスとの戦いが待っているので、生はんかな戦力ではボロボロにされてしまうぞ。ここまでで十分、レベルを上げているならともかく、しばらくはここで経験値かせぎに専念するのがいいだろう。

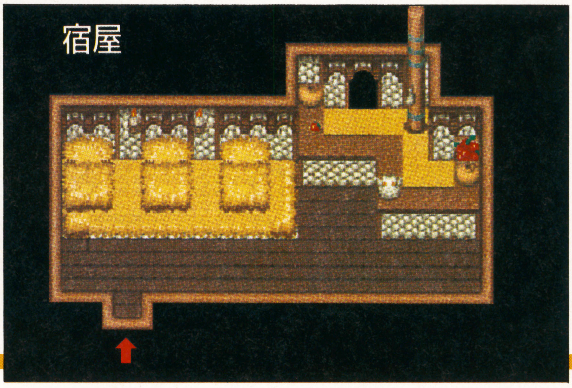
岩場で戦い、危なくなったら城内に戻る。これをくりかえしてレベルを上げよう。あるていど強くなってきたら、体力回復アイテム、MP回復アイテム、生き返り用アイテムなどを買い込んで、龍の穴に挑戦するのだ。

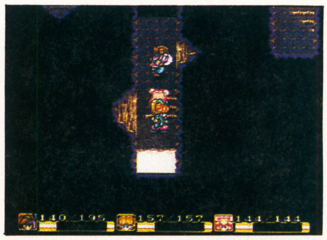




←宿のベッドも他の村とはちょっと違う。キノコなら気持ち良さそうなんだけど





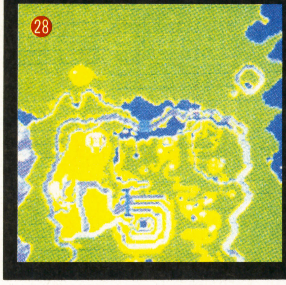


↑そして龍の穴へ。けっこう奥が深いので、装備を整えてから侵入したい。死なないように

世界攻略編

STEP・9

FROM 龍の穴 TO フラミーの部屋



フラミーとの出会いはボスとの戦いの後で

その昔、天を駆ける龍がいた。

その背に人々を乗せ、大空を自在に飛びまわっていた。その龍の生き残りがマタンゴ王国の北、竜の穴と呼ばれる洞窟で発見されたらしい。

こんな情報が与えられていれば、もちろん、プレイヤーとして期待しないわけにはいくまい。空を飛ぶ白い龍。ゲーム発売前から何度となく紹介された愛らしい姿。フラミーのことに違いないじゃないか。

そして、ようやくその姿を見ることができそうだ。龍の穴。4つの階層からなる多層式の洞窟である。この洞窟



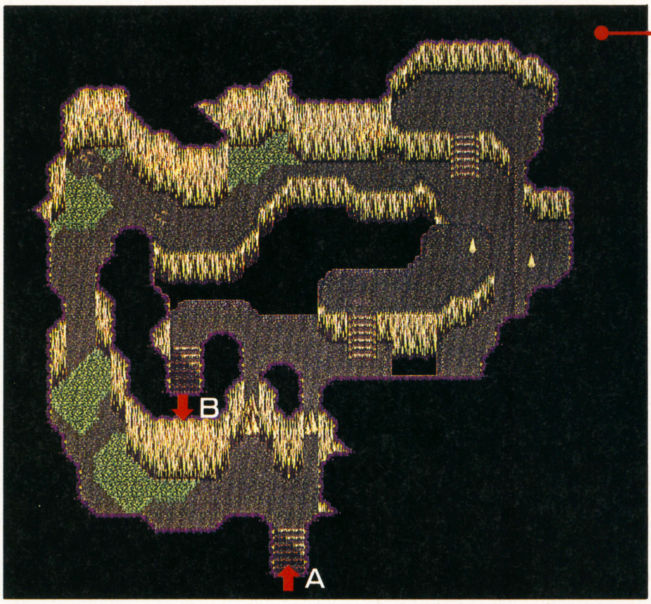
↑龍の穴にはムチを使わないと通過できない場所がいくつかある。最初から装備しておこうか



↑ボスとの戦い。体が小さくなってしまうと攻撃力がガタ落ち。すぐに回復させなくっちゃ

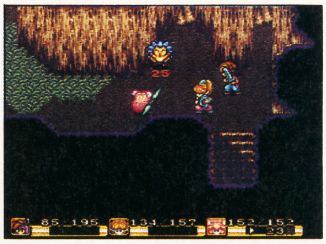
28 龍の穴

伝説の白い龍が住んでいると伝えられている洞窟。4層構造になっていて、それぞれの階が階段によって複雑につながっている。入り口は3Fでスタート地点は4F。混乱しないように。



4F

入り口を抜け、この階からスタート。中央下から時計まわりにグルリと階を一周し、3Fへ降りていく階段へ向かえ。途中でムチを使用しないと進めない箇所があるので、早めにムチを装備しておくとよい。ここはそんなに迷わせる要素はないでしょう。



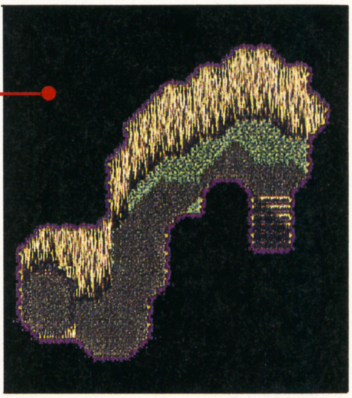
↑ここからスタート。地面にもぐっている敵は顔を出さないかぎり攻撃できないのだ

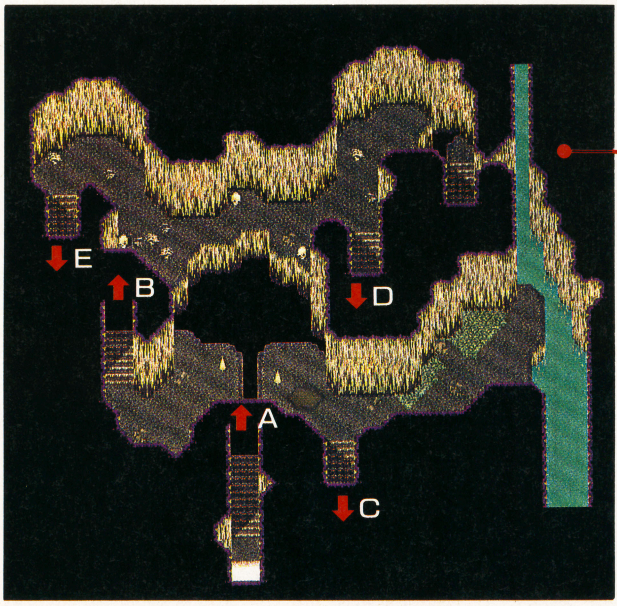


↑ここは一本道。モンスターにかまわず先へ進んでしまうのがいいかも。無駄な戦いはすまい

3F・その2

3Fではあるが、もう一方の3Fマップとは完全に独立している。ここにはクリスタルオーブがあり、この封印を解くことで2Fマップの一部が崩れ、奥へ進めるようになる。ノームの魔法を使うのだ。封印さえ解けば1Fの通路からフラミーのもとへと進んでいける。でもその前にボスキャラが。





↓マタンゴ王城外へ

3F

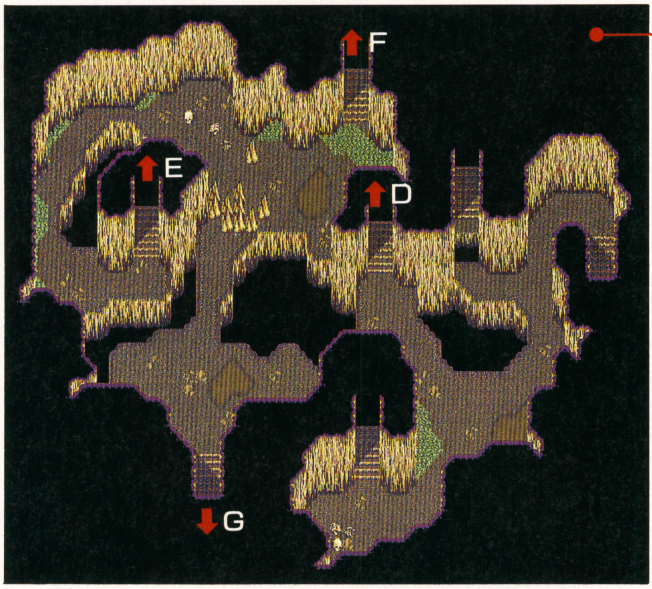
中央下の階段は入り口。ここから入って4Fへ登っていくのだ。

この階は上半分と下半分が分離している。どちらも通路としての役割しかないので一気に通過してしまえ。

ここでムチを使って谷を越えると、その後ムチは不要に。装備変更もよし。



↑上下にふたつの通路がある3F。階段と階段のつながりをよく把握しながら進んでいこう



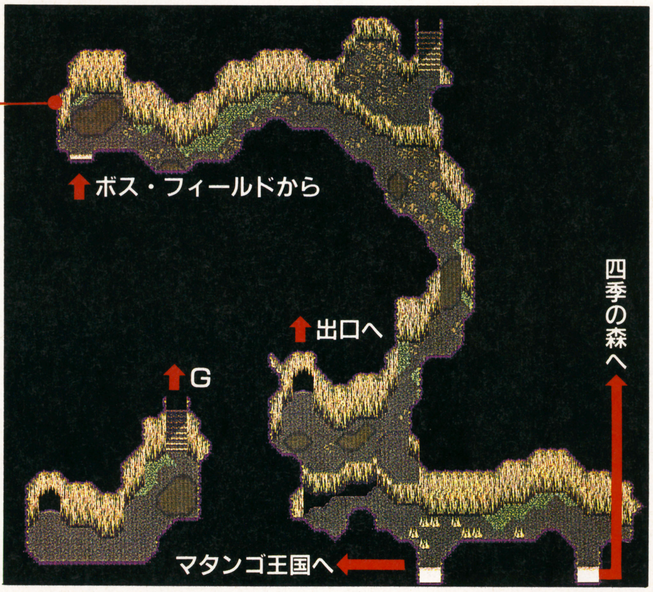
2F

マップ中央上の階段はクリスタルオーブのある通路へつながっている。ここで封印を解けば中央のトゲトゲが消え、マップ左下の階段へと進むことができるのだ。ここを抜ければ1Fの長い通路を通過し、伝説の白い龍が待つ部屋へと進むことができるようになる。



↑この階のトゲトゲの障害物は、クリスタルオーブの封印を解けばきれいになくなってしまう

1F



ただの通路。マップ右下に見えるふたつの出口は、それぞれが大森林とマタンゴ王国へとつながっている。マタンゴ王国へ行ったことがあるなら、ここはすでに通過しているはずだ。左上に見えるのが目指すべき出口。ここを抜けるとフラミーに会える？



↑ここまで来ればクリア目前。あとはフラミーとの出会い……の前に中ボス戦があったっけ

のどこかに、あのフラミーが待っているはずだ。さあ、奥へ進んでいこう。

この洞窟のポイントはムチ。何ヵ所かにムチを使ってジャンプする場所があるのである。最初からムチを装備しておいてもいいくらいだ。そうして洞窟を探索していると、いずれクリスタルオーブが置いてある通路を発見するはず。もう3度目だからわかるだろう。ここで魔法を使うと新しい道が開くのである。ディテクトの魔法を使って対応する魔法を探し、道を開こう。さっきまで障害物があって通れなかった場所がきれいになるのだ。そこを抜ければ、もう洞窟は突破したも同然である。

そして龍の穴を抜けると、そこにはモンスターが！　ひさしぶりに中ボスとの戦いとなる。

周囲の森に隠れながら移動し、ニョロニョロと登場するコイツの頭部にむやみに触れると、なんと体が小さくなってしまう。この状態から回復するためにプリムの魔法を使うことになるので、HP回復はアイテムにまかせて戦うのがよい。ポポイの攻撃魔法を軸に、頭部に触れないよう遠距離からの攻撃で戦うのがいいだろう。こいつを倒せば、とうとうフラミーとの出会いとなる。可愛いその姿、洞窟の奥で見ることができるのだ。



↑フラミー。予想していたよりずっと可愛いのだ。姿だけでなく、その鳴き声もね

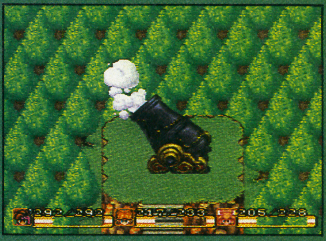
ガイア低地～大森林 序盤のストーリーを終えて

さて、ガイア低地～大森林までのストーリー解説はいかがだっただろうか。序盤のストーリー紹介を踏まえたうえで、ここでは『聖剣伝説2』の物語構成について考えてみたい。

ゲームの攻略記事という制約上、ここまでの物語が、あたかも1本道であるかのように紹介してきたのだけれど、厳密には1本道ではないことは、プレイした人なら気づいただろう。イベントの順番こそ決まっているものの、もっとも重要である3人の出会いは、特集の冒頭でも説明したように、かなり自由度が高くなっているのだ。

なぜこんなことが起きるのかというと、行動しているのはランデイだけではなく、プリムも同じように冒険に出ているから。同一パーティーに加わっていないときのプリムは、ひとりの人間として意志を持っており、その意志にしたがって行動してしまうのである。ふたりの人物（プレイヤー演ずるランディとプリム）が平行して行動しているため、その行動が接点を持ったときが出会いの場となるわけ。厳密にはそんなことはなくて、そのようなプログラムが組まれているわけじゃないけど、プレイ感覚としてはそうなのだ。

『聖剣伝説2』は、ランディの、プレイヤーだけの冒険物語ではない。別々の目的を持つ3人がいて、それぞれが冒険していて、その物語が集まってできたものが『聖剣伝説2』の冒険物語になっているのである。



↑大森林の大砲屋から次なる冒険の場へ。まだまだゲームは終わらない。これからが本番だ！







PART 2 データファイル編

武器 WEAPON

武器を知れば戦い方がわかる

このゲームには全部で8種類の武器が登場する。これらの武器は店で買うことはなく、すべてイベントで手に入れることができる。それぞれの武器には異なった特徴があり、それぞれの場面で使い分けることをお勧めする。

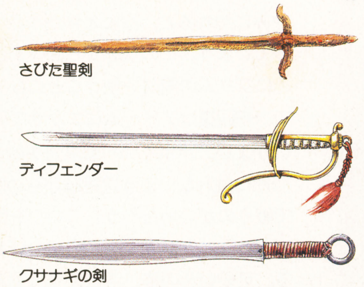
各武器を強くするためにはそれぞれのレベルを上げなくてはならない。ボスを倒したり宝箱を開けることによって武器のパワーがアップしたら、ドワーフの鍛冶屋ワッツに鍛えてもらおう。これで武器レベルがひとつ上がる。

また、各キャラごとにそれぞれの武器レベルがあるので、持ち替えながら戦うよりも同じ武器を装備しているほうが早く強くなる。ただし個人の武器レベルは装備している武器のレベル以上は上がらないので、考えて戦おう。

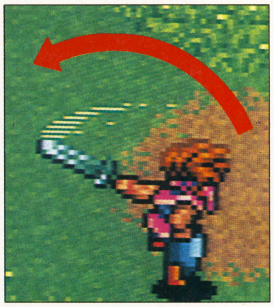
剣 SWORD

攻守のバランスがヨイ

キャラの前方を扇状に広範囲に攻撃し、その範囲内にいる敵すべてにダメージを与えることができる。振りかぶってからのスピードも速い非常に扱いやすい武器だ。ただし距離は短い。攻撃力は標準か上だ。



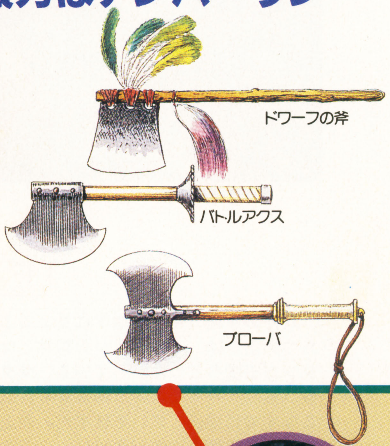
→これがなくてはこの物語は始まらない、謎を秘めた聖剣。最初はボロボロだがどんどん強くなっていく



斧 AX

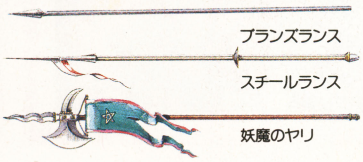
破壊力はナンバーワン

攻撃範囲は剣と同じ。キャラの前方を扇状に攻撃。攻撃力は同レベルの武器の中で最も高いが、繰り出すまでが少々遅い。剣とどちらを使うかは考えどころ。戦闘以外では小さい岩を切り崩すことができる。

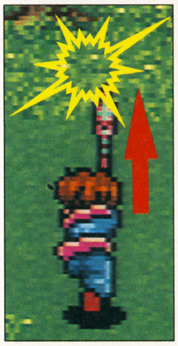


槍 LANCE

攻撃力のある中距離武器



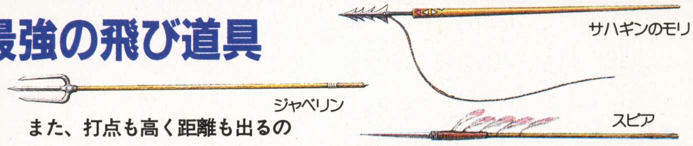
前方に突き出す攻撃方法なので、ある程度遠方を攻撃することができる。貫かれた敵はすべてダメージをもらうぞ。攻撃範囲が狭いのが欠点だが、クリティカルヒットのときは剣のように広範囲に攻撃することもある。



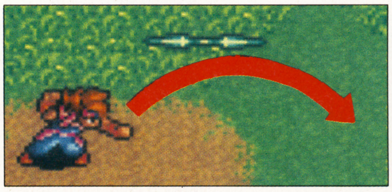
←攻撃力は斧と同じぐらいあり、かなり遠距離を攻撃できる便利な武器だ。スマートでカッコイイ

投槍 SPEAR

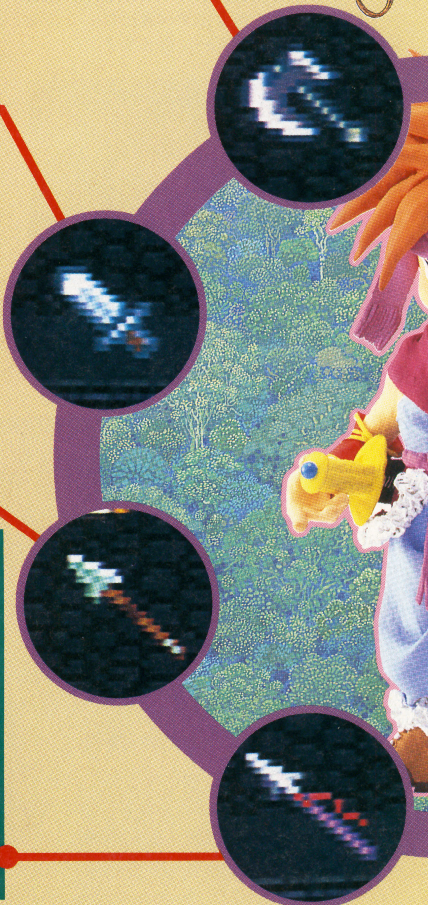
最強の飛び道具



遠距離攻撃武器の中で最も攻撃力が高い。振りかぶってから繰り出すまでのストロークが短いのが強み。また、打点も高く距離も出るので、高いところにいる敵をパワーチャージせず普通に攻撃できる。貫通能力がなく単体にしかヒットしないことが最大の難点。

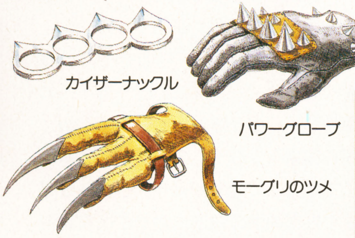


→飛び道具なのに攻撃力が高い。しかもスピードも速いという最強武器のひとつ

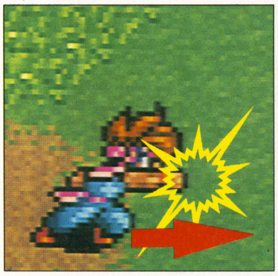


グラブ GROVE

信じるものは己の拳のみ！



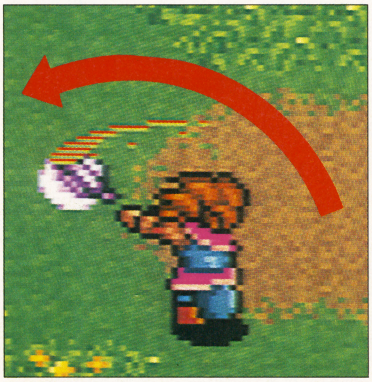
キャラのステータスが直接反映する武器。武器の中ではいちばん攻撃距離が短いが、攻撃のバリエーションが多く、プレイヤーを楽しませてくれる。レベルアップすると格闘ゲームのような連続技を出したり、弱った敵を投げたりすることもあるぞ。



↓俺には武器なんかいらねえ！　という格闘野郎のための武器。敵を弱らせ間合いに入って投げてしまえ！

ワッツからひとこと

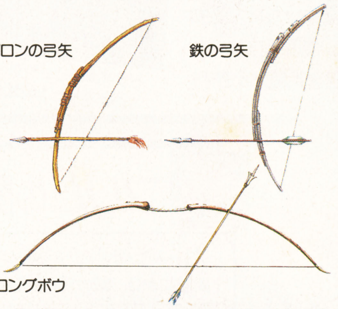




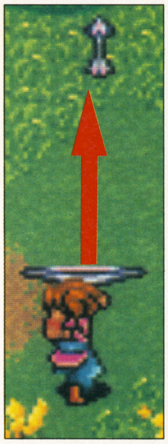
↑単純に攻撃力だけを見れば最強の武器だ。攻撃力の高いこちらを取るか、扱いやすい剣を使うか!?

弓矢 BOW&ARROW

長距離攻撃武器の要



前方に弧を描いて飛ぶ。投げ槍の攻撃力にはかなわないが、序盤で手に入るので重宝する。弓を引くモーションがあるので、撃つまでわずかなタイムラグがあるのが欠点。攻撃力は剣とほぼ同じだ。貫通力はない。



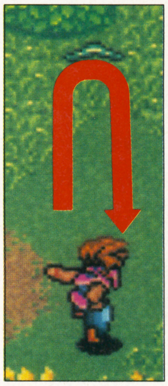
→投げ槍を手に入れるまでこれで我慢。高さの違うところにいる敵を攻撃することができるぞ

ブーメラン BOOMERANG

特殊な飛び道具だ



飛び道具だが、弓や投げ槍と違い攻撃範囲にいる全ての敵にダメージを与えることができる。残念ながら戻ってくるときにはヒットしない。攻撃力はそれほど高くない。



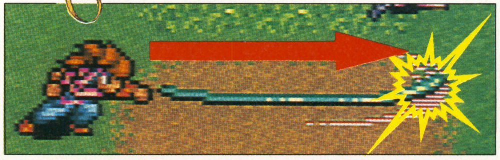
→手元に戻ってくる投擲武器。敵を貫通し、直線上の敵すべてを攻撃できる。チャクラムがカッコいいぞ

ムチ WIP

武器以外にも使用可能!?



↓飛び道具ではないが、高さの違う敵にも当たる。打ったときのスパーンという音が気持ちいい。



直接攻撃武器と飛び道具の良点を兼ね備えた武器。繰り出すまで少々遅いが直線上の敵を一掃できる。また、杭のある崖などの場所を渡ることも可能だ。



PART 2 データファイル編

魔法 MAGIC

戦いを助けてくれる8人の精霊

呼び出して魔法を使うことができる精霊は全部で8人いる。しかしプリム、ポポイそれぞれにしか呼び出せない精霊がいるので、実際はひとりで7人の精霊を呼び出せるということだ。また、同じ精霊を呼び出してもプリムとポポイでは魔法の効果が違う。プリムは回復や攻撃補助の魔法、ポポイは攻撃系の魔法を、各精霊ひとりにつき3種類使うことができる。主人公は聖剣を持っているため、精霊を呼び出すことができず、魔法を使うことはできない。

魔法も武器と同様に使えば使うほどレベルが上がり効果も増大していく。魔法の場合、武器と違って敵がいない場所でも使うことができるので、宿屋に戻る前は魔力を使いきって魔法の経験を少しでも上げておくといいかも。

水の精霊ウンディーネ



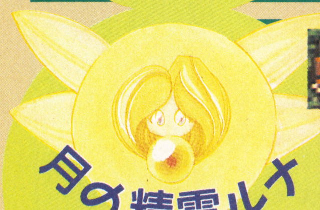
水を司る精霊の魔法。いちばん最初に手に入る魔法で、使用頻度はいちばん高いだろう。回復系魔法が便利。



↑プリムのヒールウォーター。最もお世話になるのはきっとこの魔法であろう。便利だね。

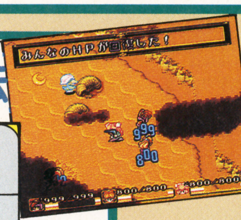
プリムの魔法	ポポイの魔法
アイスセイバー 武器にかけ、敵を雪ダルマにする。	フリーズ 冷気を敵にぶつけて攻撃する魔法。
リフレッシュ ステータスの異常を回復する。	アシッドストーム 酸性雨で敵の防御力を下げる魔法。
ヒールウォーター 減少したHPを回復させる魔法。	スポイト 相手のHPを吸収してしまう魔法。

月の精霊ルナ



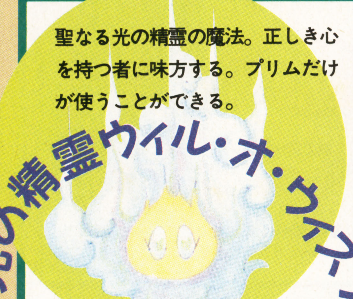
月の光を司る精霊の魔法。プリム、ポポイともに非常に神秘的な魔法が使える。

プリムの魔法	ポポイの魔法
ムーンセイバー 武器にかけ、敵のHPを吸収する。	ボディチェンジ 敵を弱いモンスターに変える魔法。
ラッシュ 味方の攻撃力を上げる魔法。	アブソーブ 敵のMPを吸収してしまう魔法。
エナジーボール 自分のパワーゲージを相手に渡す。	ルナティック 何が起こるかわからない魔法。

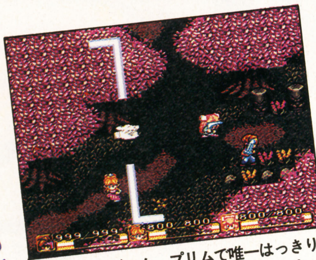


←ルナティックは何が起こるかわからない未知の魔法だ。ちと恐い

光の精霊ウィル・オ・ウィスプ



聖なる光の精霊の魔法。正しき心を持つ者に味方する。プリムだけが使うことができる。



↑セイントビーム。プリムで唯一はっきりとした攻撃魔法だ。邪悪な敵を焼き尽くす

プリムの魔法
ホーリーセイバー 武器に聖なる力の属性を持たせる。
セイントビーム 聖なる光で敵を攻撃する魔法。
ティンクルバリア 敵の物理攻撃を完全に防ぐ魔法。

闇の精霊シェイド



暗黒の力を司る精霊の魔法。強大な闇の力を使う魔法だ。ポポイしか使うことができない。



↑暗黒の魔法ダークフォース。ポポイにしか扱えない恐怖の魔法である。

ポポイの魔法
イビルゲート 闇の暗黒波動を相手に放出する。
ダークフォース 波動で相手に恐慌をおこさせる。
アンティマジック 相手の防御魔法の効果を消す魔法。





地の精霊ノーム



↑空から岩盤が降ってくるアースクエイク。攻撃力が高いので、ボス戦で重宝する

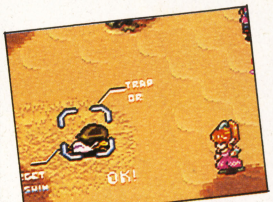
大地の力を司る精霊の魔法。広大な大地の力を借りたダイナミックな魔法である。序盤の攻撃魔法ではかなり強力。

プリムの魔法

ストーンセイバー	武器にかけ、相手を石化させる。
クイック	味方の命中率・回避率を上げる。
プロテクト	岩盤の力で防御力をアップさせる。

ポポイの魔法

アースクエイク	地震による落盤で敵を攻撃。
ダイヤミサイル	鋭いダイヤを敵に向かって飛ばす。
スピードダウン	足にツタを絡ませ素早さを下げる。



↑敵の能力を調べるディテクト。この魔法のグラフィックはかなりカッコイイ

プリムの魔法

サンダーセイバー	武器に雷の属性を持たせる魔法。
バルーン	空気の成分を変えて動きを止める。
ディテクト	敵の能力などを知ることができる。

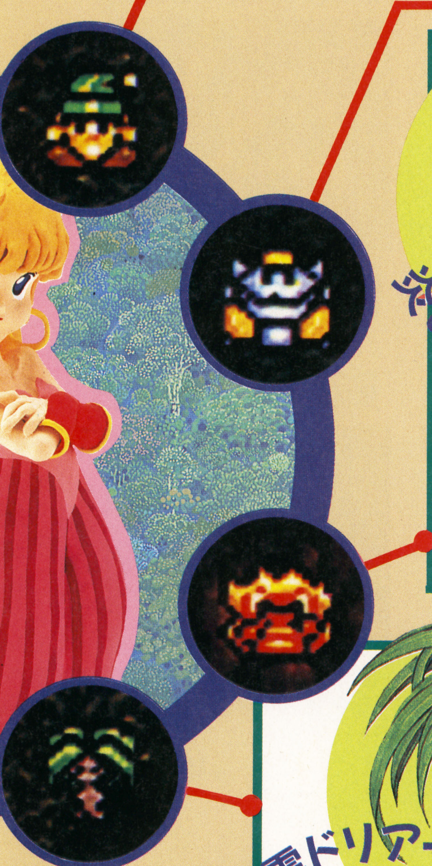
風の精霊ジン



大気の力を司る精霊の魔法。風や雷雲、空気を使った切れ味の鋭い魔法を使うことができる。

ポポイの魔法

エアブラスト	かまいたちを発生させ敵を攻撃。
サンダーボルト	敵の頭上に雷雲を呼び雷を落とす。
サイレンス	空気の振動を停止させ混乱させる。





炎の精霊サラマンダー

プリムの魔法

フレイムセイバー	武器に炎の属性を持たせる魔法。
ファイアカクテル	敵を炎で包み込み攻撃力を下げる。
ブレイズウォール	敵を炎の壁で囲み身動きを止める。

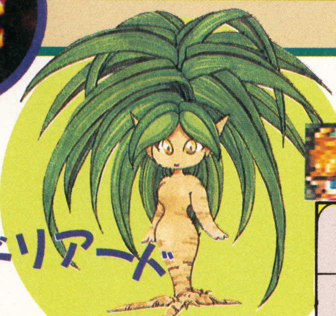
ポポイの魔法

ファイアボール	燃えさかる炎の弾で敵を攻撃。
エクスプロード	空気を圧縮し大爆発を起こす魔法。
ラーバウェイブ	地面からマグマを噴出させ攻撃。

炎の力を司る精霊の魔法。灼熱の業火の力を使う魔法だ。この精霊魔法はどれも攻撃的で、プリムの魔法もどちらかといえば攻撃魔法に近い。ポポイの魔法も強力。



←相手を火の壁で覆うブレイズウォール。どちらかといえば攻撃魔法に近いな



木の精霊ドリアード

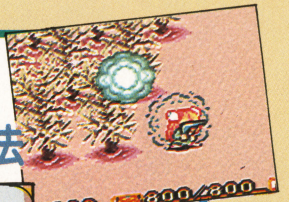
樹木の生命を司る精霊の魔法。物語の核であるマナの樹の力を借りる重要な魔法だ。謎に包まれている魔法もある。

プリムの魔法

リバイブ	樹木の力でキャラを復活させる。
カウンタマジック	敵の魔法をそっくり跳ね返す魔法。
マナ	聖剣に関する魔法という以外は謎。

ポポイの魔法

スリープフラワー	不思議な花を降らせ敵を眠らせる。
バースト	樹木の力を自らに集結させ自爆する。
マナ	プリム同様、効果のほどは不明。



↑木の生命力を凝縮させ自爆するバースト。相手に与えるダメージは相当なもの

PART 2 データファイル編

アイテム・防具

ITEM·ARMOR

困ったときのアイテム頼み!?

ここで紹介しているアイテムは序盤で手に入るものばかりだが、使用頻度が非常に高いのでしっかり揃えておこう。ロープ以外の消耗品アイテムはそれぞれ4個しか持つことができない。回復系のアイテムは使用したら、そのつど補充するように心がけること。

なおここに載せた価格は一部を除いて道具屋での標準価格だ。ニキータの店で売っているものは、同様のものでも倍額になるので注意して見てほしい。例外として、ロイヤルゼリーとタルはこの時点ではニキータの店でしか買うことができない。この2品目のみニキータの店での価格を示している。

これらアイテムは敵の落とした宝箱から拾うこともある。既に4個持っている場合はそれ以上持てないぞ。

まんまるドロップ

価格 10ルク

HPを100ポイント回復させる。序盤戦の必需品である。



←安いし簡単に手に入るので必ず4個持っておこう

ぱっくんチョコ

価格 30ルク

HPを250ポイント回復。持っていて損はないアイテム。



←最初はニキータの店でしか買えない。高くないからいいか

天使の聖杯

価格 150ルク

味方を1人戦闘不能状態から復活させる。



←対ボス戦の必需品だ。仲間がいないときに買っても無意味だぞ

ロイヤルゼリー

価格 200ルク

HPを完全回復させる。余裕があれば買うもよし。



←ニキータの店でしか手に入らない貴重品。割と重宝するぞ



魔法のロープ



←このアイテムは買うことができない。何度でも使えるぞ

迷宮の中で使うとその迷宮を脱出することができる。

価格 ——

魔法のくるみ

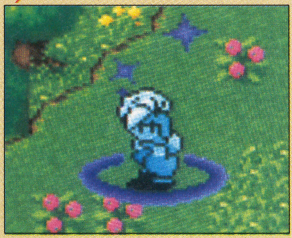


←高いけど物語からのボス戦などで絶対必要になってくる

MPを50ポイント回復。魔法を覚えたら買おう。

価格 500ルク

プイプイ草

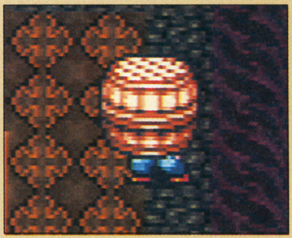


←状態異常は時間が経てば治るが、ボス戦などでは必要となる

毒や混乱などのステータス異常の状態を回復する。

価格 10ルク

タル



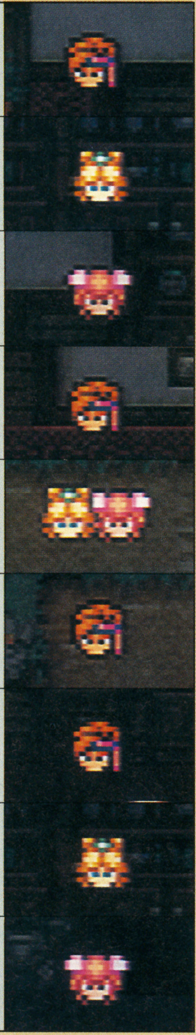
←被ってる間は歩くこと以外なにもできない

このタルを破ると敵から攻撃されなくなる。

価格 900ルク

ゲーム序盤で入手できる防具一覧

マタンゴ王国までに手に入る防具は18種類。
これらもニキータの店では倍の価格になる。

バンダナ
50ルク、防御力2。ないよりマシ程度の頭に巻く布きれ。主人公のみ装備可能。最初の村で買える。

プリティリボン
55ルク、防御力3。値段の割に防御力がある。パンドーラでプリムに買ってあげよう。

ラビの帽子
45ルク、防御力5。コストパフォーマンスの高い帽子。ドワーフ村で買うことができる。

ヘッドギア
70ルク、防御力7。値段の割に強いグッドな兜。装備は主人公だけ。ドワーフ村などで入手可能。

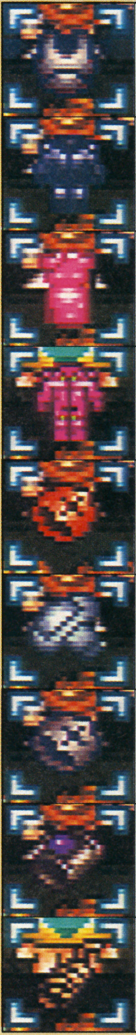
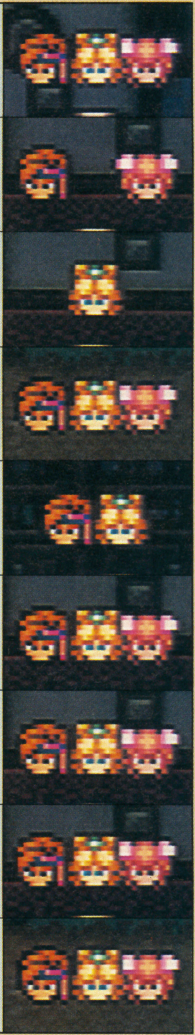
羽帽子
110ルク、防御力10。プリムとポポイが装備できる羽飾りがついたできる帽子。マタンゴ王国で買う。

鉄のカブト
180ルク、防御力13。ヘタな鎧よりも堅固な兜だ。主人公専用。手に入るのはマタンゴ王国以降。

革のツナギ
20ルク、防御力3。主人公が最初から着ている、値段も安く防御力も低い最弱の服。

カンフー道着
25ルク、防御力4。格闘技用の薄手の服。プリムの初期装備だが、弱いのですぐ着替えよう。

チビっ子ローブ
22ルク、防御力7。コストパフォーマンスはいいが、お子様専用。ポポイが最初から着ている。

くさりのチョッキ
120ルク、防御力10。安めで防御力が高いお得な鎧。全員が装備できる。キッポ村に来たら買おう。

パンクスーツ
260ルク、防御力13。値段の割に防御力は今一歩だがポポイが装備できる。ドワーフ村で。

チャイナドレス
350ルク、防御力17。ピンクの派手な女性用中国服。イベント後のパンドーラで買う。

ハデなツナギ
675ルク、防御力22。全員が装備できる服。強いが値段が非常に高い。マタンゴ王国以降で買える。

リストバンド
45ルク、防御力1。お情け程度のとっても弱い腕輪。最初のニキータの店から売ってる。

エルボーパッド
90ルク、防御力2。キッポ村で買えるけどこの程度だったら無理して買わなくてもいいかな。

パワーリスト
150ルク、防御力4。装備すると力が2上がる特殊な腕輪。ドワーフ村で売っている。

コブラの腕輪
280ルク、防御力6。毒に対する防御効果を持っている腕輪だ。イベント後のパンドーラで。

ウルフバンド
400ルク、防御力8。装備すれば素早さが2上がる嬉しい腕輪。マタンゴ王国で買う。

武器・魔法・防具、そしてアイテムのフル活用がスムーズなプレイを可能に

アクション要素が濃いとはいっても、『聖剣伝説2』はれっきとしたRPGだ。状況に合わせた武器の選択、的確な魔法の使用を行ってこそ、スムーズなゲーム進行が可能になるのである。特に、どんな戦いをしてきたかによってキャラクターの成長が異なってくるシステムを採用しているのだから、武器や魔法の選択には神経を使いたいところだ。

キャラクターの成長は、おおまかにまとめると右の図のようになっている。これら4つの要素をレベルアップさせながら、キャラクターは成長していくのだ。

成長の流れ

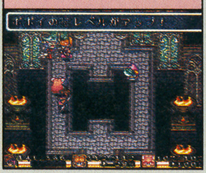
〔キャラクター・成長の歩み図解〕

キャラのレベルアップ



↑モンスターを倒し、経験値を得ることにより、キャラのレベルが上がっていく。経験値は個人にではなく、パーティー全員に与えられる

キャラの技レベルアップ



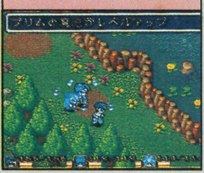
↑武器の熟練度。その武器でどれだけ戦闘したかによって、得る能力。各キャラに対して与えられる。技レベルが上がればパワーを溜められるように

武器レベルアップ



↑技レベルが「キャラが武器を使いこなす能力」なのに対し、こちらは「武器そのものの強さ」。アイテムなどによって、武器は強くなる

魔法レベルアップ



↑魔法は使い込めば使い込むほど効果が上がっていく。経験値かせぎの戦いのときなどは、どんどん魔法を使っておけばいいのである

キャラクターが強くなる

PART3 HOW TO ENJOY『聖剣伝説2』

聖剣伝説2の楽しみ方あれこれ

いろいろな方法で遊び尽くしてこそゲームファンの鏡。まともなものから変なものまで『聖剣2』の楽しみ方サンプルを提案しよう。

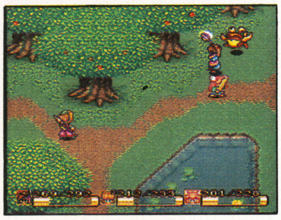
複数で遊ぼう

RPGはひとり用のゲームだなんて誰が決めた。誰も決めてない。みんなでワイワイ冒険する、そんなRPGがあったっていいのだ！

3人のキャラクターが画面せましと動きまわる『聖剣伝説2』。3人の中のひとりを操作すると、残りのふたりはCOMが担当し、それぞれ勝手に行動してくれる。これでも十分に楽しいが、せっかく3人パーティーによるアクションが楽しめるのだ。ここはぜひ、プレイする側も複数人数で参加したいところである。途中で自由に参加したり抜けたりできるから、最初から最後まで全員が時間を会わせる必要はない。好きなときにふらりと参加し、最大3人による協力プレイを楽しみたい。



↑ひとりでプレイしているときの他キャラの動きより



↑人間の動きのほうが、やっぱりカシコイのである

これが基本の攻撃パターン

複数でプレイするときの基本は、ひとりが捨て石になること。全員でパワーをためながらの攻撃をしてしまうと、スキが大きくなってしまうのだ。それを避けるためには、ダメージを与えることは度外視して、ひとりがひたすら連打で攻撃するのがいい。たとえノーダメージでも相手の動きを止めることができるので、その間に他のキャラがパワーをためる時間が稼げるのである。ムチなどの遠距離から素早い攻撃が可能な武器を使えば、連打している限り相手はほとんど動くことができないことだろう。



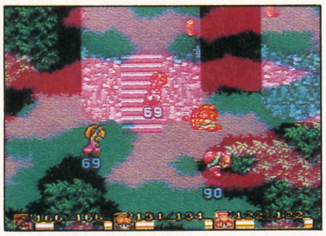
↑ひとりが連打で攻撃。敵へのダメージは小さいけど



↑相手の動きを止めることができるから、そのスキを利用して



↑パワーをためていた仲間が攻撃をかける。コンビネーションで勝負だ



↑ついつい戦いばかりに目がいきがちなので、回復魔法の係を決めておくと安全な冒険が

回復係を決めよう

複数で戦うときは、画面下の残りHPに気を配り、危なくなったらアイテム・魔法で回復する係を決めておくとよい。残りのプレイヤーはただ攻撃のみに専念するのだ。ひとりずつがひとつのことに集中すると戦いが楽になる。

止めるときは合図を

魔法、アイテムなどを使うと、ゲームにポーズがかかる。中ボス戦などのとき、これは他人のリズムを崩す。パワーをため、さあ攻撃、というときだとなおさらだ。ポーズをかけるときは、事前に「止めるよ」と声をかけるべし。

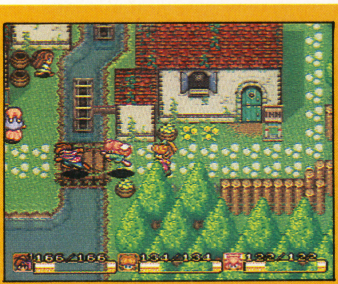


↑ポーズをかけるときは声をかけてからでないと戦いのリズムが狂ってしまうのであるよ

冒険はいつしか〝かけっこ〟へ？

複数人数でプレイしていると、次第にチームワークが磨かれ、戦闘中のそれぞれの役割みたいなものが決まってくる。オレが動きを止めるから、お前がとどめを刺してくれ。打ちあわせるわけではないが、無言のうちに戦術を理解しながら戦うようになるのである。

この犠牲的精神によるストレスからか、戦闘の場を離れると、ついつい好戦的な行動をとりたくなってしまうもの。といってもケンカするわけじゃなくて、スピードを競い合う平和な争いだ。そう、ダッシュボタンを使った〝かけっこ〟が始まるのである。通路という通路、階段という階段。誰よりも速くダッシュし、誰よりも早くゴールする。まったく無意味な行動なのだけれど、複数人数プレイしていて、をこの行動を取らない人はいるまい。『聖剣伝説2』はかけっこも楽しめるRPGなのだ。



↑走る走る。他のキャラより先に進めると意味もなく嬉しくなるから不思議だ。よーい、ドン



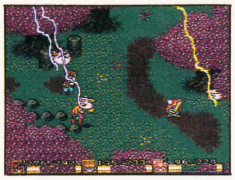
↑宝箱だって、まっさきに取りたくなってしまう。でも罠の可能性もあるのでやめたほうがいいかも

ケンカして遊ぼう

友情・努力・勝利。そんなもんに興味なし。自分さえよければいい、の独善的プレイ!

複数プレイだけど協力プレイじゃない。仲間をアシストするどころか、邪魔をしてでも自分が気持ちいいようにプレイする。決してオススメはしないが、そんな歪んだプレイスタイルが楽しめることも、やはり紹介しておかねばなるまい。ただし、以下に紹介することを実行するのは、悪態をついても笑っていられる気心の知れた仲間とプレイしているときに限る。それ以外の場合、その結果の責任には関知しない。

①勝手に武器を変える



↑武器の交換。いつだって自分の好みの武器を使っていたいから

どんな状況であれ、自分にとって一番使いやすい武器というものがある。しかしその武器を別のキャラが装備していたらどうするか。もちろん(?)、奪うしかない。自分の装備している武器を相手に。相手の装備している武器を自分に。これで戦いが楽しくなるぞ。自分だけだけど。

②勝手に魔法を使う



↑魔法だってガンガン使ってしまえ。他人のことはおかまいなし

厳しい戦いを乗り切るためには回復魔法がポイントとなる。HPが残りぎりぎりになったところで魔法を使い、回復しながら戦うのだ。だけどそんなことやっていて自分だけ死んじゃったらつまんない。というわけで、勝手に回復魔法を使って自分だけは死なないようにしよう。なんて嫌な奴だ。

③勝手に話しかける

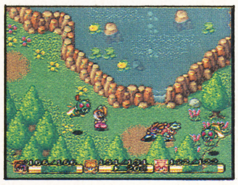


↑まわりが何と言おうが、話しかけてしまえば主導権はこっちに

あれ、こいつの話聞いたっけ?

町や村を歩いていて不安になるのはよくあること。仲間は「さっき話したじゃん」と言っているけど、やっぱり不安だ。だったら勝手に話しかけてしまえ。たとえゲームの流れを止めてでも、やっぱり不安は解消しなくちゃ。リズムは乱れるけど、これでいいのだ。

④勝手に休んでしまう



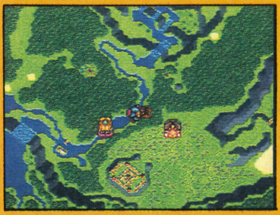
↑いつの間にか休んでしまう。あとはみんなの戦いを見るだけ

複数プレイをするときは、絶対に1コンは握らない。なぜなら、1コン以外なら、ゲームの途中で抜けることができるからだ。みんなが必死に戦っているとき、自分のキャラをCOMにまかせて高見の見物。これが一番嫌われるパターンなのではないだろうか。

確立は1/3! 大砲ルーレットで決着だ!

キミは「サザエさんルーレット」を知っているか。番組終了直前、「さぁて、来週のサザエさんは?」の言葉の後に続く来週の3本のシナリオを紹介する声が、サザエさん一家6人のうちの誰のものなのかを予想するゲームのことだ。

それに対抗して作られた(?)のが、ここで紹介する大砲ルーレット。3人が人間大砲で打ち上げられるとき、その中のひとりだけが横回転するのだが、それが誰になるかを当てっこするゲームだ。当たって人間が夜の洞窟へ行くときに魔法の優先権を持つ、などの決まりを作ればかなり燃える。ぜひお試しを。



↑ほれ、ひとりだけ横回転してるでしょ。誰がなるかは完全にランダムだ(と思う)

エディットで遊ぼう

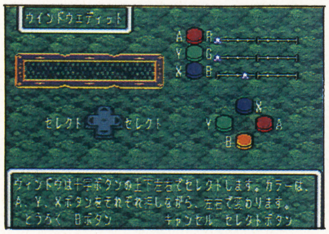
何度も目にする窓は自分の色に染めたい

初期設定のままゲームを進めるのはつまらない。せっかくお金を出して買ったのだから、他人のとは違う自分だけのゲームソフトを作ってみよう。

というわけでエディットなのだ。まずはウインドーから変えてみよう。ゴテゴテしたものを選択するとパソコンゲームっぽい雰囲気になってオススメだ。ウインドー内部の他のパターンも、変な模様を選ぶとイメージががらりと変わるぞ。続いてウインドーカラーも変えてしまおう。目に優しい緑・青系の無難な色からスタートしてみて、あきてきたら奇抜な色に変えていく。その日の気分でちょくちょく変えるくらいのつもりでいたい。

ボタン設定もいろいろと変化させられるので、これも自分の好きなように変えてしまおう。当初、Aボタンがダッシュに対応しているが、他のゲームでの慣れもあってか、これは変えたほうがしっくりくるのでは。いろいろと試してみよう。

ウインドーのスタイル



↑ウインドーはゴテゴテしたものがパソコンぽくてよい。シンプルなのは見飽きたでしょ

ウインドーカラー



↑中の色と模様を自在に変化させる。キツイ色にすると目が疲れるけどサイケで素敵

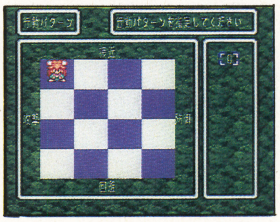
何もせずに遊ぼう

必死に戦うCOMを眺めるだけの楽しさ

究極のプレイ方法。それが「何もせずにゲームを眺める」、これである。

せっかく自分以外のキャラはCOMが操作してくれるのだ。彼らの攻撃方法や性格さえ細かく設定できるのだ。ならば戦いは彼らにまかせ、自分は何もせずに見ていればいいではないか。

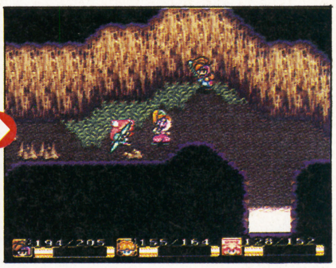
これをするときは、プレイヤーはプリムを担当するのがいい。そしてモンスターを発見したら、プリムは動きを止めるのだ。そして仲間が攻撃をかけるのを見る。もし誰かのHPが危なくなったら、そのときだけ回復魔法を使う。そしてモンスターがいなくなったら、また歩き出す。中ボス以外だったら、これでもなんとかなる。ただし、経験値は入るけど、武器レベルがほとんど上がらないのでそのつもりで。



←こんなときのために他キャラの性格を好戦的にしておく



↑モンスターと出会った。よし、何もするな。ほかのキャラにまかせて高見の見物だ



↑モンスターが全滅した。なんだ、けっこうCOM担当のキャラって強いじゃない。安心、安心

PART3 HOW TO ENJOY『聖剣伝説2』

聖剣ワールドの秘密をさぐる

人と人との関係ほど面白いものはない。たとえそれが架空の世界のものであっても。『聖剣伝説２』の人間関係について考察してみた。

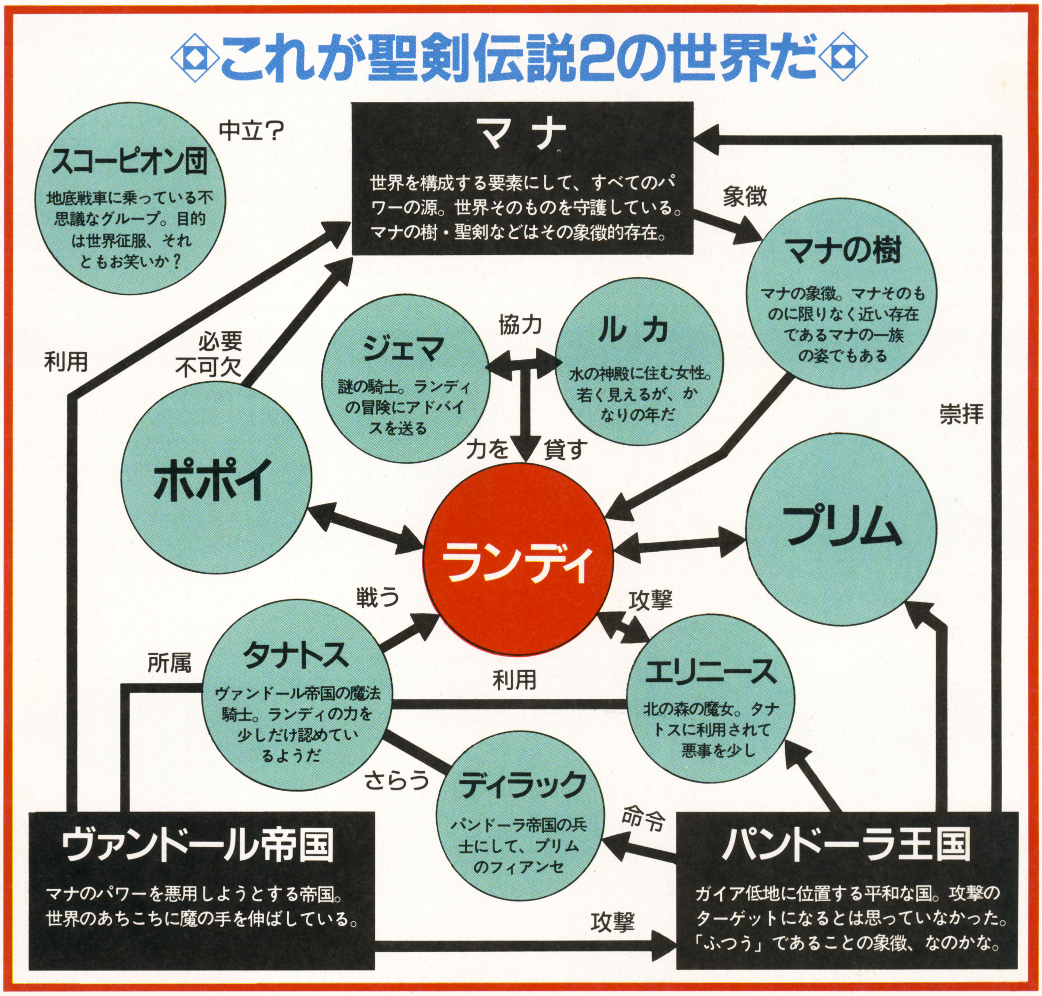
世界を支配するパワー マナにまつわるドラマ

最後に、『聖剣伝説２』の人間関係について考えてみたい。序盤、大森林までの冒険を終えた時点でわかっているのは、マナの力を悪用しようとするヴァンドール帝国が世界を支配しようとしており、聖剣の所有者となったランディがその対抗勢力として育ちつつあるということ。物語が進むと、もう少し複雑な人間関係が出てくるのだが（ランディとマナとの関係とか、ヴァンドール帝国の影にいる存在とかね）、それはプレイしてからのお楽しみだ。

やはり、ポイントとなるのはマナ。そしてマナの樹。タイトルバックにも登場し、ゲーム全体のバックボーンとなるこれらの存在が、どのように物語に絡んでくるのか。『聖剣伝説２』の本当の世界は、そのときになって初めて見えてくるのではないだろうか。



↑そもそも聖剣が抜かれたのもマナが減少してきたから。すべてはここから始まっているのだ



キャラクターのネーミングについて調べてみよう

登場人物たちの名前は、けっして語感だけでつけられたわけではない。彼らの名前には、いろいろな意味が込められているのだ。その意味を知ることにより、プレイヤーは『聖剣伝説2』を、より深く味わうことができるようになるはず。ここでは序盤に登場する５人の名前に込められた意味を考察してみる。



［ タナトス ］

ギリシャ語で「死」の意。ここから発展し、人間の死をいかに考えるかの学問「タナトロジー」などの語が派生している。類義語に「モリオ」(ラテン語で死ぬの意）などがある。マナの力によって世界を征服しようとするヴァンドール帝国の魔法騎士にして、人々を「死」に追い込む第一陣として登場する人物の名として、これほどふさわしいものはあるまい。



［ エリニース ］

ギリシャ神話で、自然の摂理に反する行為に対する復習を象徴する三女神。翼を持ち、たいまつを手に罪人を追い狂わしめるという（エリニュエスについての記述・広辞宛より)。ローマ神話におけるプリアエに相当するといわれている。深い森の奥深くにひそむ魔女のネーミングとしてはイメージがぴったりか。



［ ルカ ］

断定はできないが、新約聖書の第三福音書の記述者であり、キリストの使徒パウロの伴侶ルカが元ネタだろう。水の神殿に住み、治癒魔法を得意とする水の精霊ウンディーネに近い存在である女性は、聖書の執筆者である医師ルカとだぶって見える。



［ ニキータ ］

えーと、これは神話やら聖書やらが元ネタではなく、語感だけでつけられたのだろう。最近のフランス映画の傑作「ニキータ」のファンが制作者の中にいると見た。ところで米版『聖剣伝説２』では、ここの名前か「アサシン」に変更されるという噂が業界を駆け巡っている。んなわけないっしょ。



［ トリュフォー ］

フォアグラ、キャビアとともに世界３大珍味といわれる「トリュフ」のもじりであることは一目瞭然。キノコの王様といわれ、塊となって地中で育つのだ。特異な臭いがあるので、これを探すためにはブタの嗅覚を利用することが多い。高級フランス料理の材料であり、マタンゴ王国国王のイメージにふさわしい元ネタだ。



COVER：モデル晴上ミキ　撮影山田崇博　デザイン坪井碇　スタイリスト屋良艶美　ヘアメイク瀬川真奈美　協力SNK

HOT GAME REVIEW

58 SFC ワールドサッカー
59 PC 原由子の眠れぬ夜の小さなお話
60 GB ゼルダの伝説～夢をみる島～

LINE UP

61 ユーザーズアイ
62 FREE TALK REMIX
68 中古ソフト情報局
142 NEW SOFT STREET
129 ウィザードリィ友の会
130 ドラゴンクエストマスターズクラブ
132 ファイナルファンタジー竜騎士団(ナイツ)
134 CLUB邪教の館
64 テクノの部屋
65 風雲／SLG城
66 海外ゲーム雑誌の正しい読み方
67 神話世界の旅人たち
121 小説・異貌伝／手塚一郎
140 コミック・クインティ／杉森建
135 プレゼントのお知らせ
136 次号HiPPON SUPER！の予告
153 新作ソフトスケジュール表

おわび：今回は「スーパーテク道場」をお休みさせていただきます。次号をお楽しみに!!

●8月号で、『アラジン』の©表記が間違っておりました。正しくは©Disney produced by CAPCOMです。関係者並びに読者の皆様に御迷惑をおかけしたことを、深くおわび申し上げます。

発売日直前！クライマックスまで一気に攻略

4 聖剣伝説2

暑い夏は2大ゲームで熱くなれ

53 風雲カブキ伝～ジパング通信スペシャル
97 ストIIターボ超マニアックス～格闘連合編

君はマリオを制覇したか!?

81 S.M.C.(スーパーマリオコレクション)裏ワザ&超テク・得テク

今NEO・GEOとSFCに熱い風が吹く

73 餓狼伝説2／サムライスピリッツ

HIP ON！

2 HEAD LINE NEWS
34 HIT CHART&DATA FILE
38 NEWS & INFORMATION

●ヒッポン スーパー
HiPPON SUPER!
TV GAME MAGAZINE
vol. 9

PLAY THIS GAME

114 Jリーグサッカー
116 卒業～グラデュエーション
118 スーパー忍2
120 スーパーエアダイバー

5人の辛口レヴュアーの祭典

41 TV GAME BROADWAY

「日本一ぃ」といったらこの女の子

138 ヴァーチャルアイドル

LIST UP

SUPER FAMICON

R-TYPEIII／アンダーカバーコップス／イースIV／X-ZONE／F-15ストライクイーグル／MVPベースボール／大仁田厚FMW／カブキロックス／仮面ライダー／餓狼伝説2／くにおくんのドッジボールだよ❤全員集合／クレヨンしんちゃん／鋼鉄の騎士2／サラブレッドブリーダー／Jリーグサッカー／樹帝戦記／スパーエアダイバー／スーパー競馬／スーパー信長の野望／スーパーパワーリーグ／スーパーマリオワールド／ストリートフィイターIIターボ／聖剣伝説2／ソウル&ソード／ソードマニアック／ソードワールドSFC／T.M.N.T.／テトリス武闘外伝／トップレーサー2／ドラゴンクエストI・II／ドラッキの草やきう／ニトロバンクスマイトヘッズ／美少女戦士セーラームーン／ヒューマンベースボール／魔神転生／マリオとワリオ／ローマ興亡史／その他

FAMICON

ドラゴンボールZ外伝／クレヨンしんちゃん

PC ENGINE

伊賀忍凱王／オルゴール／餓狼伝説2／機装ルーガ／スーパーダライアスII／卒業／チャンピオンシップラリー／原由子の眠れぬ夜の小さなお話／PCココロン／フェイスボール2000／麻雀オンザビーチ／麻雀クリニック／もってけたまご／ラングリッサー～光の末裔～／その他

MEGA DRIVE

アークスI II III／ああ播磨灘／ああ播磨灘(GG)／ウィザード・オブ・イモータル／V.R.／エコー・ザ・ドルフィン／キリングゲームショー／慶応遊劇隊／サイボーグ009／IIIRD WORLD WAR／雀豪ワールドカップ／ジュラシックパーク／ジュラシックパーク(GG)／シルフィールド／スーパー忍2／ストリートファイターIIダッシュプラス／聖魔伝説3×3EYES／ダイナブラザーズ2／ダイナミックカントリークラブ／タイムドミネーター／その他

NEO・GEO

餓狼伝説SPECIAL／サムライスピリッツ

GAME BOY

MVPベースボール／勝馬予想 競馬貴族／仮面ライダーSD／カットビロード／ゼルダの伝説／ソルダム／ファミリージョッキー2／桃太郎電撃／モンスターメーカーバーコードサーガ／らんま 格劇問答！

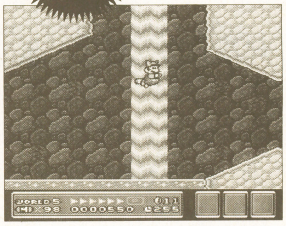
HIP-ON!★ HIT CHART &DATA FILE

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.8のアンケートハガキより

SUPER FAMI-COM TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ストリートファイターIIターボ	カプコン	アクション	447
2	2	聖剣伝説2	スクウェア	RPG	258
3	5	スーパーマリオコレクション	任天堂	アクション	159
4	3	ドラゴンクエストI・II	エニックス	RPG	120
5	4	MOTHER2	任天堂	RPG	105
6	7	餓狼伝説2	タカラ	アクション	102
7	—	ミスティッククエスト	スクウェア	RPG	84
8	10	全日本プロレス	メサイヤ	スポーツ	75
9	—	MADARA2	コナミ	RPG	54
10	—	美少女戦士セーラームーン	エンジェル	アクション	48

Look Out! 今月の注目ソフト



←コレ1本で、マリオを存分に楽しめるスペシャルパック

今月のチャートは、アクションとRPGが割り込み合っているような形になりました。夏の暑さをスカっと飛ばすか、じっくり耐えるか、といった感じがしますね。

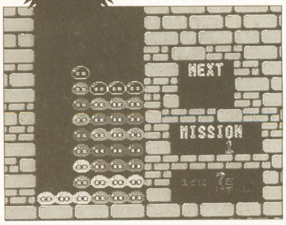
相変わらず人気の高い『ストII』に、名作『スーパーマリオ』、大御所『ドラクエ』が続きます。ここから、コナミのRPG『MADARA 2』が、どう動くのかも気になるところです。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.8のアンケートハガキより

FAMI-COM TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	2	ぷよぷよ	徳間書店インターメディア	パズル	459
2	3	ロックマン6	カプコン	アクション	414
3	6	ドラゴンボールZ外伝	バンダイ	RPG	216
4	7	うしおととら	ユタカ・バンダイ	アクション	141
5	4	ジョイメカファイト	任天堂	アクション	105
6	—	FC原人	ハドソン	アクション	102
7	5	星のカービィ	任天堂	アクション	96
8	—	ろくでなしブルース	バンダイ	アクション	66
9	—	甲竜伝説ヴィルガスト外伝	エンジェル	RPG	60
10	10	RPG人生ゲーム	タカラ	RPG	45

Look Out! 今月の注目ソフト



←カートリッジ版として復刻された『ぷよぷよ』。人気は高し

じわじわとした人気で『ぷよぷよ』が1位へとランクアップしました。

本作はいわゆる〝落ちもの〟と呼ばれるタイプのパズルゲーム。かわいらしいキャラクターと、対戦プレイの面白さから、いまなお高い人気を誇っているのです。ディスクシステム版から、若干の変更の加えられたカートリッジ版の本作。まだ、その魅力に触れていない人は、ぜひプレイしてください。

■各機種表内の得点は、アンケートハガキ1枚につき1位に3点・2位に2点・3位に1点を与え、満点を1000点として換算したものです。

読者の声・READER'S VOICE

●ＲＦケーブルが壊れている私にとってビデオ出力のできるリニューアルファミコンの発売はうれしいかぎり。過去の名作を、しかも安価で存分に楽しみたい。『スイートホーム』なんかいいなあ。（広島県・山村茂雄）

●ゲーム１本の価格がどうも高い。ユーザーとしては意欲的なゲームは買ってあげたいと思うが、１万円近くもする品物をおいそれと買うわけにはいかない。結局は信頼度の高いメーカーの品を手にすることになる。これが現状だなあ。（千葉県・日高康一郎）

●『シルヴァサーガ２』が面白かったです。『ミネルバトンサーガ』を解いたのが相当前のことなので、他の似たような設定のゲームとゴッチャになってしまっていましたが、あの「めいそうセンター」だけはしっかりと覚えていました。気になったのでファミコンの『シルヴァサーガ』も買ってきて遊んでみたけど、印象としては昔の『ミネルバトンサーガ』よりも古い感じがしました。（東京都・瀬戸口道子）

●プラス、プラス、プラス。何がプラスなんだ。『ストリートファイターIIダッシュプラス』。（兵庫県・白山誠）

●つい先日、『スーパーフォーメーションサツカー２』を買ってプレイしたけど、最初はコツがつかめなくて20点以上の差で負けた。けど、やりこむほどに様々なプレイができるようになってきて、ゲームに広がりが出て面白いと思った。（山口県・江口一成）

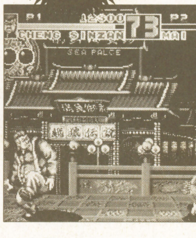
●『ストリートファイターIIダッシュ』のためにマルチタップと６Ｂパッド。アートディングと光栄のためにメモリベース。『餓狼伝説２』のためにアーケードカード。高速ＣＰＵだそうだが、結局ＰＣエンジンって本体だけじゃ非力なハードって言っているようなもんだね。（宮城県・差出人不明）

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.8のアンケートハガキより

PC-ENGINE TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	2	天外魔境・風雲！カブキ伝	ハドソン	RPG	300
2	3	イースIV	ハドソン	RPG	213
3	4	卒業・グラデュエーション	NECアベニュー	シミュレーション	165
4	7	悪魔城ドラキュラX	コナミ	アクション	147
5	6	モンスターメーカー	NECアベニュー	RPG	108
6	9	ウィザードリィI・II	ナグザット	RPG	99
7	1	ストリートファイターII'ダッシュ	NECホームエレクトロニクス	アクション	97
8	10	真・女神転生	アトラス	RPG	96
9	—	餓狼伝説2	ハドソン	アクション	78
10	—	ワールドヒーローズ2	ハドソン	アクション	76

Look Out! 今月の注目ソフト



←あの大容量ゲームがPCエンジンに100%完全移植で登場

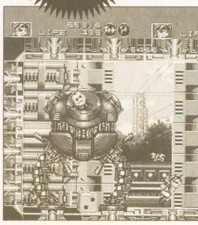
今号のチャートから初登場した『餓狼伝説２』と『ワールドヒーローズ２』は、共にハドソンが12月発売を予定しているアーケードカード対応ソフトです。このカードのおかげでバッファ容量が従来の２メガから18メガビットとなり、ＮＥＯ・ＧＥＯの大容量ソフトも完全移植可能になりました。今後もＮＥＯ・ＧＥＯの格闘アクションをはじめ、次々と移植されていく予定なので注目して待ちましょう。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.8のアンケートハガキより

MEGA DRIVE TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ストリートファイターII'プラス	カプコン	アクション	300
2	2	シャイニングフォースII	セガ	RPG	150
3	3	3×3EYES	セガ	RPG	138
4	4	シルフィード	ゲームアーツ	シューティング	126
5	6	ファンタシースターIV	セガ	RPG	123
6	—	コラムスIII	セガ	パズル	90
7	—	幽遊白書外伝	セガ	アドベンチャー	66
8	7	ぷよぷよ	セガ	パズル	63
9	—	ガントレット	テンゲン	RPG	60
10	—	ガンスターヒーローズ	セガ	アクション	48

Look Out! 今月の注目ソフト



←コナミのファンなら絶対買い！ 理由は……ひ・み・つ

『ガンスターヒーローズ』は、彗星の如く現れたゲーム制作の精鋭集団、トレジャーの放つ第一弾ソフト（発売元はセガ）。アクション・シューティングなのですが、とにかく演出やキャラクターなどのアイデアの数々に目を奪われます。「ありがち」とか「どこかで見たような」といったものはこのゲームには存在しません。愉快、痛快、その上、爽快。わくわくして遊べるゲームに、久し振りに会えるかも。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.8のアンケートハガキより

NEO・GEO

TOP 5

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	—	サムライスピリッツ	SNK	アクション	537
2	1	ワールドヒーローズ2	ADK	アクション	423
3	2	餓狼伝説2	SNK	アクション	342
4	3	龍虎の拳	SNK	アクション	66
5	—	ワールドヒーローズ	ADK	アクション	63

Look Out! 今月の注目ソフト

今回1位にランクインしているのは、SNKの『サムライ・スピリッツ』です。100Mショック第5弾として発売された本作品は、今までの対戦型格闘アクションゲームとは違い、登場するキャラクターに"剣"を持たせた、剣劇色の強い対戦型のアクションゲームです。突然の発売決定にも関わらず前人気も鰻上り。他の作品とは違った雰囲気のキャラクターも魅力的です。

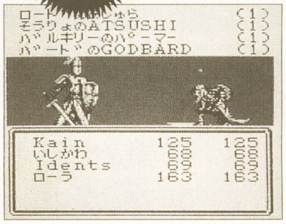
■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.8のアンケートハガキより

GAME BOY

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	—	ウィザードリィ・外伝III	アスキー	RPG	312
2	2	女神転生外伝II	アトラス	RPG	225
3	1	ゼルダの伝説・夢をみる島	任天堂	RPG	195
4	3	天地を喰らう	カプコン	RPG	171
5	5	ゴッドメディスン	コナミ	RPG	111
6	—	幽遊白書	トミー	アクション	102
7	—	UNO	トミー	テーブル	93
8	6	ソルダム	ジャレコ	パズル	84
9	10	らんま1/2	バンプレスト	クイズ	78
10	—	ダブル役満II	バップ	テーブル	42

Look Out! 今月の注目ソフト



←完成されたグラフィックでまたウィズの世界が楽しめる

前号4位だった『外伝II』に変わり、いきなり『外伝III』がトップに輝きました。今回は地下迷宮だけの舞台に、地上も追加。さらに冒険の世界が広がっています。新呪文、新職業、新種族と、新しい要素もたくさん加わっているようです。また、対戦ケーブルを使っての、今流行りの対戦も出来るということで、今まで以上にマニアックな遊び方が出来る作りになっています。

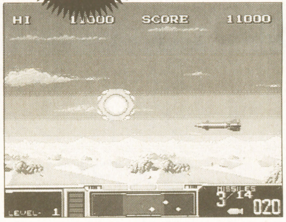
■玩具店ヒット状況 ▶協力店：銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部

TOY SHOP

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	—	スーパースコープ	任天堂	SFC	54
2	4	ドラゴンボールZ	バンダイ	SFC	50
3	7	スーパーボンバーマン	ハドソン	SFC	40
4	—	スーパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	SFC	39
5	1	ファイナルファイト2	カプコン	SFC	38
6	—	ストリートファイターII ダッシュ	NECホームエレクトロニクス	PC	37
7	2	星のカービィ	任天堂	FC	34
8	—	ミッキーのマジカルアドベンチャー	カプコン	SFC	31
9	—	スーパーファミリーテニス	ナムコ	SFC	26
10	—	エストポリス伝記	タイトー	SFC	23

Look Out! 今月の注目ソフト



←同梱ソフトは6パターンのゲームを収めたオムニバス

スーパーファミコンの周辺機器として発売された「スーパースコープ」が早速高い売れ行きをあげているようです。かつてのファミコン対応光線銃のダイナミック版といった感じのアイテムです。このセットには「スーパースコープ6」とタイトルされたソフトも同梱されていますが、これ以外にも対応ソフトが任天堂、その他サードパーティから発売が予定されています。

 ■TOY SHOP表内の得点は、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部の御協力により、満点を100点として独自に集計したものです。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.8のアンケートハガキより

再販希望 TOP 5

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ダークロード	データイースト	FC	174
2	3	メタルスレイダーグローリー	HAL研究所	FC	144
3	5	スーパーボンバーマン	ハドソン	SFC	129
4	2	伝説のオウガバトル	クエスト	SFC	108
5	4	マジカルチェイス	徳間書店インターメディア	PC	96

Look Out! 今月の注目ソフト

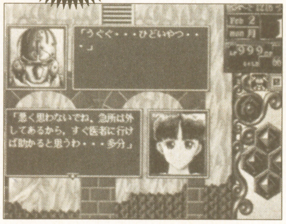
今回3位にランクインしている『スーパーボンバーマン』は、飽きのこないゲーム性と燃えあがる対戦プレイが魅力の良作ソフトですが、4月にリリースされて以来、毎月再販は行われているものの出荷本数が少ないためか、市場では今だに品薄状態が続いている様子です。普遍的な面白さを持った作品だけに、末長く遊べる息の長いゲームになっているようです。

■パソコンゲームヒット状況 ▶協力：クリエイティブバンク

PERSONAL COMPUTER TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル
1	—	プリンセスメーカー2	ガイナックス	PC9800
2	—	誕生・DEBUT	NECアベニュー	PC9800
3	—	スタークルーザー2	アルシスソフトウェア	PC9800
4	—	FREEWARE COLLECTION 6	富士通	FM TOWNS
5	1	ダービースタリオン	アスキー	PC9800
6	5	メタルアイ	エルフ	PC9800, X68K他
7	—	DOR S. E. 魁	ディーオー	PC9800, X68000
8	—	Oh! PAI	シルキーズ	PC9800
9	7	信長の野望・覇王伝	光栄	PC9800, X68K他
10	8	大航海時代2	光栄	PC9800, X68K他

Look Out! 今月の注目ソフト



←どんな娘に育て上げるのかはプレイヤーの方針次第

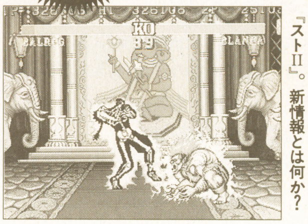
現在にいたるまで続いている育成型シミュレーションゲームのブームに火をつけた『プリンセスメーカー』の続編『プリンセスメーカー２』が、初登場でトップになりました。前作以上のテンポのよさと操作性の改善、豊富なイベントなどがプレイヤーを引き付けます。一度ならず二度三度と遊べること必至です。ホビー機への移植が期待される作品と言っていいでしょう。

■アーケードゲームヒット状況 ▶7月15日発売ゲームマシン誌より

ARCADE GAMES TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	タイプ
1	—	アウトランナーズ	セガ	レース	コックピット
2	1	タイトルファイト	セガ	スポーツ	アップライト
3	2	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	シューティング	アップライト
4	4	ストリートファイターII ダッシュ・ターボ	カプコン	アクション	テーブル
5	3	ワールドヒーローズ2	ADK	アクション	テーブル
6	6	バーチャレーシング	セガ	レース	コックピット
7	5	海底大戦争	アイレム	シューティング	テーブル
8	8	ラッキー&ワイルド	ナムコ	レース	ヒックピット
9	—	ハットトリツクヒーロー'93	タイトー	スポーツ	テーブル
10	10	コカコーラ・スズカ8アワーズ	ナムコ	レース	コックピット

Look Out! 今月の注目ソフト



←全国に熱狂的なファンを持つ『ストII』。新情報とは何か？

ＳＦＣ版も発売されて、ますます人気の高まる『ストリートファイターIIダッシュ・ターボ』。今月は４位と、苦戦していますが、ここまで盛り上がった人気は、そう簡単に冷めたりはしません。いまもなお、全国のゲームセンターには対戦プレイを求める人々が、数多く遊び続けています。しかも近々、ファンをびっくりさせる新情報が公開されるとの噂も……。楽しみですよね。

HIP-ON!★
NEWS & INFORMATION



↑AS－1用ソフト「マイケルジャクソンinスクランブルトレーニング」（セガ）

NEWS 今月開催のAMショー注目のマシンはこれだ！

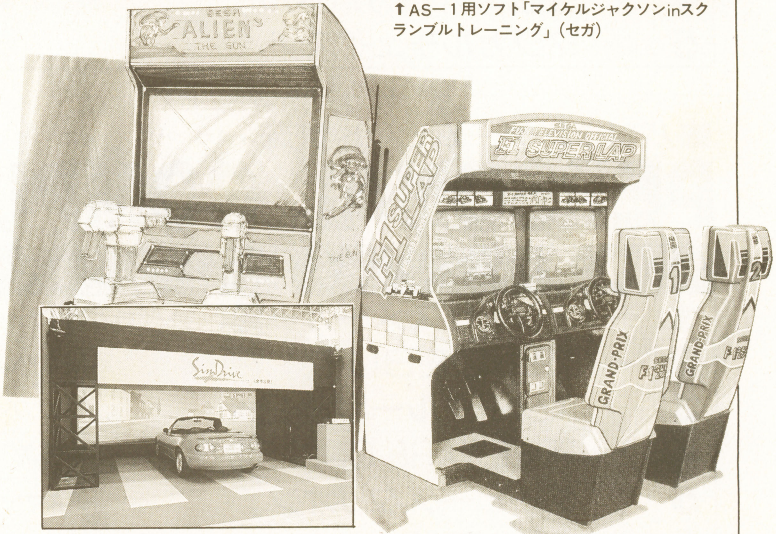
この数年でゲームセンターは一躍「アミューズメントスポット」へと変貌を遂げ、新作展示会であるAMショーへの注目度も年々上がっている。今年もいよいよ今月、幕張メッセにて開催。一般公開は８月28日(土)、入場料は中学生以上2000円、小学生1000円。

今回の要注目作を先取り紹介しよう。

セガは、AS－１用ソフト「マイケルジャクソンinスクランブルトレーニング」（仮）を初公開。他に映画「エイリアン³」の映像を使ったガンシューティング「エイリアン³」、フジテレビ公認のＦ１レースゲーム「Ｆ－１スーパーラップ」などが今年の目玉。さらに「ドラゴンボールＺ　VRVS(バーチャルバーサス)」(仮)を参考出品。体全体を動かして操作する対戦格闘ゲームだ。

一方、去年、業界最高の秒間24万ポリゴンの「システム22」を発表したナムコは、いよいよこのシステムを使った業務用マシンを会場で発表する。去年参考出品されていた「シムドライブ」に似たレースゲームらしい。

ある意味では、昨年来のゲームセンター・ブームの今後を占うイベントであることは間違いない。レポートを待っていてね。



↑昨年「システム22」を搭載して参考出品された「シムドライブ」（ナムコ）

SCHOOL ゲームクリエイターの卵も就職活動の季節

ヒューマンクリエイティブスクール（HCS）とエニックス・ゲームスクール（EGS）が、それぞれ開校以来２回目の企業説明会を開催した。いずれも20社以上のゲームメーカーを招き、自校の教育内容や学生の実習作品をプレゼンテーションし、企業側と学生が自由に懇談できる場を設けた。

HCSは昨年より、EGSは今年より順次、１年制から２年制教育へと移行させている。その中で、両校とも共通して力を入れ始めたのが、社会人教育。ゲームソフトを作る、という専門的な指向性を持った学生たちはゲームメーカーにおおむね好評に迎えられているが、昨今のゲームソフトはチームを組んで制作されることが多く、組織人としての教育が不可欠と判断した。

ちなみに前回の実績は、HCSでは卒業者数92人のうち88人がセガ、バンダイ、日本テレネットなどに就職。EGSでは２年制への移行中のため就職者数は少なかったが、32人がチュンソフトやシュールドウェーブ、ソニックなどに就職した。



↑ヒューマンクリエイティブスクールの方は就職に直結するだけに皆真剣だった



↑エニックス・ゲームスクールはこの春入学した生徒ばかり。まだこれからだ

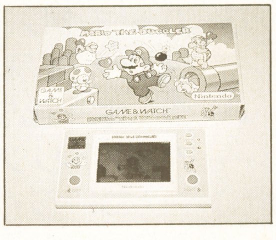
今回の企業説明会は折りからの不況下での開催となったが、「なかなか魅力的な学生さんばかりです」（セガ・ファルコム　矢野さん／HCS会場にて）「生徒さんたちの企画は荒削りですが、むしろ、それだけにいい発想をしていますね」（ビスコ　糸井さん／EGS会場にて）と企業側の反応は上々だったようだ。

みんな、お目当てのメーカーに入れるかな。

UNDER GROUND NEWS

●マリオとソニックのゲーム＆ウォッチ

先月に続いての80年代モード『ゲーム＆ウォッチ』の話題。先月のモノが腕時計＋液晶ゲーム版というやや変化（進化？）した『ゲーム＆ウォッチ』だったのに対して今回紹介するのは、正真正銘のオリジナル『ゲーム＆ウォッチ』の90年代モード。写真で見て解る通りのキャラクターはマリオとソニック。どちらも日本では手に入らないブツである。とくにソニックが液晶ゲームになっている様は80年代にバッドトリップしたようだ。こいつらが、欧州・アジア方面ではまだまだ売れ筋の商品らしい。その上どちらもチャンと公認もの。『マリオ　ザ　ジャグラー』なんてメイド　イン　ニンテンドー。僕らの知らぬ間に最新型の『ゲーム＆ウォッチ』が海外のみで発売になっているなんてゲーム界ってディープ。



←日本でも最近、オモチャ屋ではなくて輸入雑貨屋でゲット可能。

PRESENT PC『ダッシュ』でプレゼント！「春麗FANBOOK」

PCエンジン版『ストリートファイター II ダッシュ』を買わないともらえない、NECオリジナルの「春麗FANBOOK」を知っていたかな？

内容は、マンガ、山下章氏による春麗の戦力データ分析、高田明美氏と只野和子氏の書き下ろしイラストなどなど。ソフトについている応募券を添えて応募すればもれなくもらえる。



実は今回特別に、ヒッポン読者のために５部を確保！ 135ページのプレゼントに応募しよう！

PRESENT GB『ああ播磨灘』で秘密のメッセージを探せ！

GB用ソフト『ああ播磨灘』（アスク講談社）では、１場所優勝するごとにキーワードが１文字表示される。これを10文字集め並び替えるとある言葉になるのだ。この言葉と、住所・氏名・電話番号・職業を書いて送ればアニメビデオなどの播磨灘グッズがもらえる。宛先は〒162 東京都新宿区下宮比町2-1 アスク講談社「ああ播磨灘」クイズ係。締切は８月末（消印有効）。

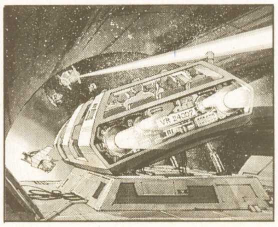
それと別に、ヒッポン読者に「播磨灘」テレカ３枚・ジグソー５個、『15・52・天下大乱』テレカ３枚をプレゼント。欲しい賞品を書いて８月末までに上記アスク講談社「ヒッポン」係まで。



←賞品の一つ、オリジナルの播磨灘ジグソーパズル

SPOT セガから目が離せないぞ 新テーマパーク&今夏のイベント

セガのハイテクテーマパーク構想が発表されたのは昨年。来春オープン予定の「テラ」（仮）を皮切りに全国の50ケ所に開設する予定だが、今回、横浜での開設が発表された。オープンは来年７月の予定で、まだ名称は未定。屋内型のパークで、新登場の32人乗りマシン「AS-1000」のほか７種類のアトラクションが目玉となる。マッドサイエンティストが横浜山下町に秘密の研究所を設置し、時空間を歪ませてしまった、というテーマストーリーが設定されている。



←新登場のＡＳ－１０００。現在開発中で、詳しくはまだ不明

楽しみな話だけど、「来年の話よりも今すぐ遊びたい」というせっかちな人のために、この夏、セガのアーケード・マシンで遊べるイベントを紹介しよう。

横浜プリンスホテルで８月26日まで開催されている「中国大展覧会 恐竜が来た！ 磯子ヘイソゴウ!!」の会場にはセガのアーケードゲームがたくさん揃っているのだ。新高輪プリンスホテルで開催されている「最後の恐竜王国II」（８月末まで）ではAS－１で大迫力の恐竜の世界を体感できる。もちろんアーケードゲームも楽しめるぞ。

また、昨年も好評だった全国キャンペーン「セガソニック夏まつり」も夏休みいっぱい開催中。ポスターが貼ってある店で遊ぶと、何かいいことがあるらしい。詳しくはお店の人に聞こう。



←'93セガソニック夏まつり」のポスター。これが貼ってあるお店で遊ぶべし

PRESENT『スタートリング・オデッセイ』発売記念プレゼント！

いよいよ９月に発売されるレイ・フォースの第１弾ソフト『スタートリング・オデッセイ』。この発売を記念して、レイ・フォースよりプレゼント！

『スタートリング～』に参加した声優さんたち（井上和彦氏、キートン山田氏ほか）のサイン色紙を５名に。またこのゲームの音楽CDを、作曲を担当した宮川泰氏のサイン入りで３名に。

応募は、〒105 東京都港区虎ノ門3-21-5 菅井ビル４Ｆ㈱レイ・フォース「ヒッポンスーパー」係まで。希望賞品をどちらか一つ明記のこと。ついでに、何か面白いことを書けばレイ・フォースの人が喜ぶぞ。８月末締切。



←シンプルなシステムでストーリーを楽しめるＲＰＧ

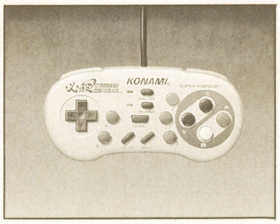
NEW PRODUCTS ボタン一発、「しょーりゅーけん！」「必殺コマンドコントローラー」

格闘ゲーム全盛の昨今。これにつきものなのが、複雑なコマンド操作が必要な必殺技だ。

このコマンド必殺技が苦手なためにほぞを噛んでいるみなさんに朗報！

この「必殺コマンドコントローラー」（コナミ）はコマンド入力を５つの「コマンドボタン」に登録しておけば、あとはボタン一つで必殺技が繰り出せる！ RPGの経験値稼ぎにも使えるね。電池不要のバッテリーバックアップ付き。しかもすべてのキーについた連射機能は史上最高の秒間30連発だ。

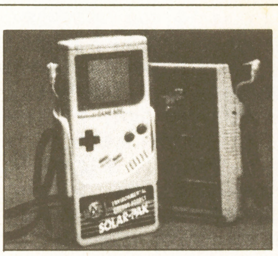
対応機種はスーパーファミコン。3500円（税別）で９月下旬発売予定。



←登録コマンドの自動繰り返しなんてのもプログラム可能

●ついに登場した永久稼働ゲームボーイ

アメリカのゲームカルチャー情報誌『エレクトロニック・ゲームス』93年６月号の情報によりますとついに永久に稼働を続ける電池いらずのゲームボーイ用のオプションが発売されるらしい。その名も『ソーラー・パック』（笑）。ゲームボーイに太陽電池を装着するという大胆な発想。12時間の充電が７時間遊べるという事らしいのだが、コリが日本に輸入しても駄目らしい。というのも太陽電池自体の設定がアメリカの強い日差しを基準に作られている為、日本でまともに使えるのは沖縄ぐらいらしい（涙）。これと同じ原理でもっとオマヌぇなサンバイザーに太陽電池を装着しコードをゲームボーイに接続してプレイするグッズもすでに発売中らしい。



←これで君も無人島で漂流しても安心。死ぬまでゲーム三昧可

●テクノでパンクな海賊バッチをゲット

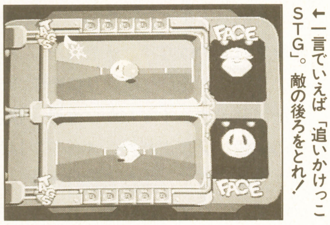
このブツはすでにゲットしているが事情により写真をお見せする事が出来ないという代物（涙）。それは、ソニックとマリオが顔半分で合体してマジンガーZのアシュラ男爵状態になっているイラストのバッチ。某海外ゲーム＆グッズ販売店で発売中。もちコレは海賊に決ってる。テクノでパンクなキミに捧げるアブナイ気分のバッチ！

CONTINUE

PC『フェイスボール』バトルキャラバン開催！

ＰＣエンジン用ソフト『フェイスボール』（リバーヒルソフト）の発売に先駆けて、このゲームを使った大会が各地で開催される。『フェイスボール』は３Ｄの迷路状のフィールドを舞台にした新感覚のシューティングゲーム。今号のニューソフトストリートでも紹介しているので参考にしてね。

今回のイベントでは、バトルモードでの勝ち抜き戦を行う。優勝者や準優勝者はもちろん、参加者全員にもオリジナルグッズのプレゼントがあるぞ。



←一言でいえば「追いかけっこSTG」。敵の後ろをとれ！

開催日と場所は下のとおり。時間は午後１時〜５時（関東のラオックス ザ・ゲーム館のみ12時〜５時）。

【開催スケジュール】

◆関東地区◆ 12:00〜17:00

9/4,5	千代田区・ラオックス ザ・ゲーム館

◆関西地区◆ 13:00〜17:00

8/4	枚方市・ブルート楠葉店
5	神戸市中央区・ブルート春日野道店
6	吹田市・TVパニック南千里店
7	長岡京市・わんぱくこぞう長岡京店
8	大阪市浪速区・J&Pテクノランド

◆中京地区◆ 13:00〜17:00

8/18	春日井市・マジカルガーデン春日井店
19	安城市・マジカルガーデン安城店
20	名古屋市西区・ブルート浄心店
21	江南市・マジカルガーデン江南店
22	稲沢市・わんぱくこぞう稲沢店

第1回ハドソンスーパーキャラバン HI-TENボンバーマン大会

先月号で紹介した「HI-TENボンバーマン大会」、今月のスケジュールをお知らせしよう。開催日と会場は下の表のとおり決定した。時間はいずれの会場も午前10時から午後４時半まで。

ゲームザウルス会場のみ入場料600円、その他の会場は入場無料。

10人同時対戦の『HI-TENボンバーマン』は他では体験できないぞ。さらに会場内イベントもお楽しみ。

北キャラバン		8月	南キャラバン	
		6(金)	大阪	●ゲームザウルス〈マイドームおおさか〉
		7(土)	大阪	●ゲームザウルス〈マイドームおおさか〉
		9(月)	山口	●丸久レッツ09
●マリエとやま	富山	10(火)		
●ながの東急ライフ	長野	11(水)	松山	●いよてつそごう
●MROホール	金沢	13(金)		
		14(土)	浜松	●ゲームザウルス〈浜松アリーナ〉
●福島県文化センター	福島	15(日)	浜松	●ゲームザウルス〈浜松アリーナ〉
●三越　仙台店	仙台	17(火)		
		18(水)	高知	●高知サティ
		20(金)	名古屋	●ゲームザウルス〈吹上ホール〉
		21(土)	名古屋	●ゲームザウルス〈吹上ホール〉
●神戸西武　SEIBUホール	神戸	23(月)	大分	●ニチイ大分店
●プラーカ１　プラーカホール	新潟	26(木)	熊本	●パルコパーキングホール
●ハッピーコート　エスカ	福井	27(金)	宮崎	●サンリブ宮崎
●ユーモアネットワーク 抽選参加	東京	29(日)	長崎	●NBCソシア・メディア１
		30(月)	佐賀	●佐賀玉屋
		31(火)	福岡	●スカラエスパシオ

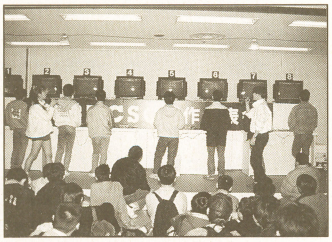
第13回CSG新作発表会

恒例、ＣＳＧ（コンシューマ・ソフト・グループ）による新作ゲームソフトの発表会のお知らせだ。

東京、大阪の２会場で一般招待日が設けられている。東京は９月26日(日)、池袋サンシャインシティの文化会館２Ｆ（いつもと違う会場なので注意！）。大阪は９月15日(祝)、マイドーム大阪・３Ｆ。いずれも開場時間は午前10時より午後５時まで。入場は無料。

今回、バンプレスト、ショウエイシステム、アイ・ティー・シー、マイクロキャビン、ダイナミック企画の５社が新たにＣＳＧの会員に加わり、総会員数は現在84社となった。今回の発表会では、東京で59社、大阪で60社が出展する予定。

今回もステージイベントなど目白押し！　一日中シッカリ楽しめそうだぞ。


↑今年４月に行われた東京会場でのステージイベント風景。入場者数は過去最高だった

スーパーマリオクラブいち押しソフト情報

グ：グラフィック　サ：サウンド　操：操作性　持：持続性　独：独創性　ト：トッツキ度　買：買い得度

聖剣伝説2

●発売元：スクウェア
●ハード：ＳＦ(16Ｍ)
●発売日：93年８月６日
●価　格：9800円(税別)
●ジャンル：ロールプレイング
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★販売予想本数200万本

●総評
グラフィック・サウンドが素晴らしく、完成度の高い作品である。アクション面での充実度が高く、ストーリーも良く練り込まれている。

長所
３人同時プレイのアイディアが面白く、プレイに幅があり持続性も高い。

短所
一定の場所でしかセーブできない、アイテム説明がない等細かい不満点はある。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★★
操	★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★★★★
ト	★★★★★★
買	★★★★★★★★

ドラゴンボールZ外伝

●発売元：バンダイ
●ハード：ＦＣ(４Ｍ)
●発売日：93年８月６日
●価　格：7,800円(税別)
●ジャンル：カードバトルＲＰＧ
●コンティニュー：ＩＣバックアップ
★販売予想本数40万本

●総評
シリーズの雰囲気を踏襲しており、特徴であるカードバトルに組み合わせの必殺技を見つける楽しさが加わっている。

長所
原作そのままの必殺技やアイテムが出て、視覚的アピール度も高い。

短所
ザコキャラとの戦闘がスムーズなゲーム進行を妨げている。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★
サ	★★★★★★★
操	★★★★★★★
持	★★★★★★★
独	★★★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★★

●ゲーム誌以外で始まってるコト

さて今月最後の話題は、この誌面で伝えるにはちょっとディープ。しかし、このアンダーなコーナーで言う事に意義がある事なので耳を傾けてほしい。…雑誌『ブルータス』が6/15号で特集した『コンピュータ最終案内』、同じく『スタジオボイス』８月号の特集『ニューエッジーマルチ・メディアが創るポスト・サイバー・パンク』。この２誌の特集は、文化の文脈でゲームをとらえている「今」の良く解る好特集なのでバックナンバーでも取り寄せて読んでほしい。しかし、上２誌のイメージが時代の先端情報的であり、ゲーム誌の文化論を含まない情報と攻略のみの切り口の方が解りやすいという考え方もある。だが、『ミュージック・マガジン』７月号の特集『ロックンロールの武器としてのコンピュータ』には驚く部分が多い。音楽雑誌としては保守的なイメージが強い同誌の特集では、コンピュータを切り口にしているが、実は「音楽をいかにゲームとしてのスタイルに変化させるべきなのか」という核心が隠れている特集だった（これも必読。以上３誌の特集にはシンクロニシティさえ感じる）。

数多に存在するゲーム誌が、新作情報と攻略法に追われているここ何年かの間にゲーム自体の方は、玩具から文化への道を歩み始めている。それは、このコーナーの情報がゲーム・ファッションと海外グッズが多い事とも関係がある。世界はとっくに気づいてる。ゲーム（マルチメディアと呼ばれている場合が多い）が映画を超える次の娯楽であるという事を。それを真っ先に正確に伝えるのが本当のゲーム情報誌の在り方ではないか？　読者の意見を聴きたい。

情報収集／文責・佐藤大＆ NOW PRINT-ING. FacX.　情報協力・33(0422-48-7926)＆オルター八

TV GAME BROADWAY

夏休みまっただなかの８月。ゲームソフト市場では、７月の『ストリートファイターIIターボ』『スーパーマリオコレクション』といったビッグタイトルを発売し終えて、少しだけの息抜きをしているところだろうか。とはいえ今月も多くの作品が誕生するのである。

全機種対応 8月発売 ゲームレビュー

SUPER FAMICOM 42
FAMILY COMPUTER 52
PC ENGINE 49
MEGA DRIVE 46
GAME BOY 50

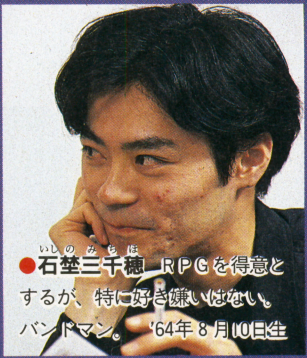
SFC スーパーファミコン

話題作が次々に登場。しかし、まだまだ大作が控えています

『ストIIターボ』、遊んでますか? 私は相変わらずムスメ（春麗）中心で戦っておりますが、自身の能力の限界を認識しつつある今日この頃です。ちょっと寂しいね。

こだわりの点数評価

- 10 ……買うしかないでしょう
- 9 ………突出した魅力がある
- 8 …完成度高く、魅力もある
- 7 …買うにやぶさかでない
- 6 …悪くはないが物足りない
- 5 ………………………平凡
- 4 …………やや欠点が目立つ
- 3 …商品としての最低ライン
- 2 ……商品のレベルではない
- 1 …………何も言いたくない



●石埜三千穂（いしのみちほ） RPGを得意とするが、特に好き嫌いはない。バンドマン。'64年8月10日生

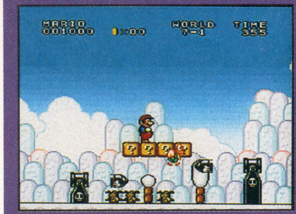
スーパーマリオコレクション

任天堂／7月14日発売／¥9800（税込み）
■容量：16M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P交互可

ファミコンで発売された3本のスーパーマリオをSFCのスペックでリメイクし、1本のROMにまとめたお徳用ソフト。無論、操作やルールはそのままで、主にグラフィック面でのパワーアップが加えられている。もっとも難しいと言われ、ディスク版だったために入手しにくくなっていた2作目も収録され、ファンには見逃せない1本。



↑パッケージのデザインを転用したゲーム選択画面がこれ。感慨深いものがある



↑元祖スーパーマリオも、美麗グラフィックで復活だ。操作感も、昔のまんま

原点を再認識しよう

いまさら説明の必要もない超メジャーシリーズのリメイクものです。本来のゲーム性や操作感にはまったく手を加えず、グラフィックのみをＳＦＣの機能に合わせてバージョンアップさせたやり方は、まったくもって正しいと言えるのではないでしょうか。ゲーム自体の楽しさはまったく古びていませんから、誰もが遊べるこのゲーム、一家に一本用意しておきたいもの。ＳＦＣしか持っていないユーザーはもちろんのこと、旧ファミコンを押入に閉まってあるような人は買ってもいいんじゃないでしょうか。お得だし。特に難しいと評判だった2作目なんか、美しくなった画面で再挑戦してみるのもオツなもの。リメイクものブームが来るかもね。評価は商品価値として。

10

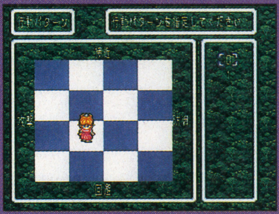
聖剣伝説2

スクウェア／8月6日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：アクションRPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：3P同時可

カラフルな色使いのグラフィックが印象的な、スクウェアのアクションRPG。ゲームスタイルからグラフィック、細かいアイデアまで、もはや"スクウェア・スタイル"とも呼べる独自の雰囲気に満ちている。アクション的には、戦略性が楽しめるよう連打のきかないシステムになっており、パーティーキャラは、NPCとして指示した戦略通りに戦う。



↑画面の印象は、ＦＦシリーズよりもポップでカラフル。キャラクターも可愛い



↑仲間に指示する作戦は、攻撃・防御・接近・回避の総合バランスで決められる

安心して楽しめるARPG

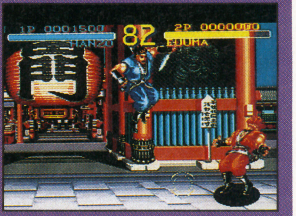
とにかく、誰でも楽しめるよう考慮されて作られた、製品としての安定感に感服させられます。アクションの楽しさと、ストーリーの密度とのバランスも絶妙。ただ、多少マニアックなことを言えば、アクション部分だけ取り出したとき、ちょっと爽快感に欠けるきらいはあります。たとえ空振りしても100%に戻るまで我慢しなければいけない攻撃アクションとか、夢中になっていると知らない間に死んでいる仲間とか、そのあたりが、ね。まあ、熟練すれば全然問題なくなるんだけど、正直、『ゼルダ』のため斬りには負けるかな、と。また、全体にやさしいゲームの割に、マップの位置感覚がつかみにくい点、ステータスがキャラごとにしか見れない点なども気になりました。

8

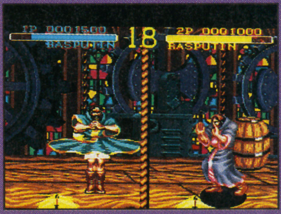
ワールドヒーローズ

サンソフト／8月6日発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

ネオ・ジオから移植された対戦格闘アクション。オリジナル同様、3ボタンをパンチ・キック・投げに振り分け、入力時間で大小を使い分ける操作法。しかし、リュウ・ケンに当たる基本キャラ（操作も技も似ている）がいたり、SFCのパッドに合わせてボタンを振り分け直すこともできたりと、ストIIに馴染んだユーザーも入っていきやすい。



↑フウマとハンゾウの二人は、意識的にケン・リュウに似せてある。入力操作も同じ



↑ラスプーチンなど、個性派のキャラクターとユニークな技がなかなか魅力的だ

亜流としては優秀な部類

いきなり辛らつなキャッチをつけてしまいましたが、私は個人的に好きなゲームです。レスポンス、リアルな肉弾戦の感覚といった点ではストIIに遠く及ばないまでも、そこそこバランスが取れていて、キャラクターの個性も立っているから、このゲームなりの楽しさがちゃんとあるんですね。また、移植として見てもまずまずの出来。さすがに、声が情けないとか、ちょっと遅いとかいう不満はありますが、単純比較してもしょうがない。十分に遊べるレベルになっていると思います。ストIIもターボ時代に突入した今、「格闘ものは好きだけどもうついてけないなあ」なんてぼやいている人におすすめです。のんびり、ほのぼの遊ぶ分には悪くないゲームだと思いますよ。

7

Jリーグサッカー・プライムゴール

ナムコ／8月6日発売／¥8500
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100%■バックアップ：パスワード
■プレイ方法：2P対戦可

Jリーグの選手データをそのまま使った、Jリーグ公認のサッカーゲーム。進行方向、シュートコース、パスコースのすべてを✚ボタンで瞬時に決められる等、遊びやすい操作体系になっている。キーパー操作は、サッカーゲームの常のオート／マニュアルの選択式。ボールリフトの技を競う、オマケモード、ゴール後のパフォーマンス操作も面白い。



↑センタリングのタイミングを覚えれば、ゲームの駆け引きはぐっと高度なものに



↑ゴール後のパフォーマンスを、自分の操作で決められるところが泣かせます

最高のサッカーゲームです

結論から言いましょう。現状では、最良レベルのサッカーゲームです。操作がわかりやすく、入っていきやすい。あらゆる方向決定が、すべて✚ボタンで、しかもリアルタイムで決められるというシンプルな設計。加えて、3ボタンへの機能の振り分けが明解。ところが、タイミング次第、組み合わせ次第でかなり高度でカッコいい技も出せてしまう。このあたりのバランスが絶妙です。例えばストIIのように、パンチとキックは誰でも出せる、しかし、上手くなるほどに駆け引きは高度になる、そういう種類の深みを感じさせてくれます。ファミスタに続くナムコの定番ものに、という意気込みを感じさせてくれるし、実際、それだけの完成度を持ち合わせています。

8

ヒューマンベースボール

ヒューマン／8月6日発売／¥8600
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100%■バックアップ：パスワード
■プレイ方法：2P対戦可

拡大縮小回転機能を活かした変化のあるフィールド表示が印象的な、完全オリジナルの野球ゲーム。基本プレイ画面の視界を2種類から選ぶことのできる。データはプロ野球のものをそのまま採用。グラフィックは比較的リアルなタイプだが、キャラクターの表示サイズがやや小さめになっている。操作系は、ファミスタとはやや異なるオリジナル。



↑表示パターンその①。使い勝手から言ってもこちらが標準と考えていいだろう



↑表示パターンその②。テレビ中継を思わせる構図だが、遠くて少々やりにくい

少々操作が面倒なのが難

これは同社のサッカーゲームの方法論を野球に転用してみた、ということなんでしょうか？　確かにフィールドの表示イメージは新鮮です。しかし、正直、それだけという気がしないでもない。これだけ野球ゲームがたくさん出ている（なぜか今月だけで4本！）中で、レスポンス、バランス、アクション的な快感、どの面をとっても、抜きんでた部分がないのです。操作も決してわかりやすい方ではなく、全体に物足りない印象。表示パターンが選べるというのも新鮮ではありますが、2つめのパターンはなんか遠すぎてわかりずらく、ほとんど使えないといっても過言ではない。ゲームのメリットにはつながっていません。全体に、ポスト・ファミスタには力不足。

5

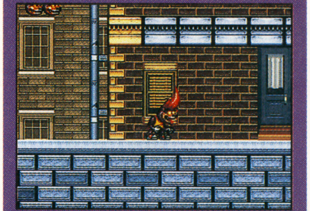
ニトロパンクスマイトヘッズ

アイレム／7月30日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

なんだか頭の悪そうな（そういう言動をする）、奇妙なキャラクターが主人公のアクションゲーム。基本アクションは移動とジャンプのみで、敵も踏んで倒すほかにないのだが、スプレーを手に入れて髪の毛を立たせると、ゲームの様子が変わってくる。尖った毛先で攻撃したり、壁や天井に髪の毛を突き刺すことで上に移動するアクションが個性的だ。



↑キャラクターは変なヤツ。正義とかではなく、明日のメシのために戦うのだ



↑タイトルの由来がこの頭。猛烈に固いパンク・ヘアは、武器にも道具にもなる

強烈な個性がどう出るか

実際、ユニークなキャラクターです。こんなマヌケで頭の悪そうな主人公というのは見たことがない。女の子を救う、というありがちなストーリーなんですが、主人公はその女の子に全然興味がない、という設定も凄いです。その点は個人的に気に入ったんだけど、逆に、日本で受けるキャラクターじゃないでしょうね。ゲームの方もなかなか個性的で奇妙なアクションを楽しませてくれます。ただ、このアクション、アイテムを取ってからミスするまでしかできないのではもったいない。ノーマル状態では平凡なアクションゲームになってしまい、しかもマップに工夫がないから、どうも飽きやすくなってしまう。難易度設定にも疑問が残るし、ちょっと物足りない印象です。

6

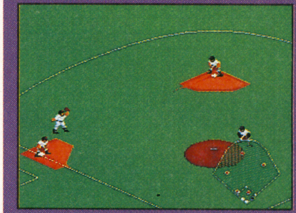
スーパーパワーリーグ

ハドソン／8月6日発売／¥9500
■容量：12M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100%■バックアップ：パスワード
■プレイ方法：2P対戦可

ハドソン・オリジナルの野球ゲーム。リアルな等身のキャラクター、スピーディーな動きが特徴的。データも現状に即したもので、試合前に細かくエディットできるところがファン好みといえる。操作系は基本的に「ファミスタ型」。ただし、野手の操作はオートも可能で、その分難易度を落とすことができる。ペナントレース、オールスター戦あり。



↑大きなキャラクターが印象的な、基本の画面。スイングがややぎこちないか？



↑リアルな絵柄の割にスピーディーな動き。送球、走塁の距離感もいいバランス

ちゃんと遊べる野球ゲーム

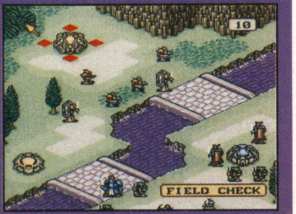
かなりの量になりつつある野球ものですが、このゲームの出来は水準以上。全体のバランス、操作性といった面できちんと作られているので安心して遊べます。ただ、グラフィックはリアルタイプの割にちょっと粗い感じがして好みの別れるところ。リアルだからファミスタよりもこっちを取る、と言えるだけの説得力はありません。逆に、強いてファミスタにこだわる必要もないほどこちらの完成度も高いんだけどね。それから、気になったのが試合時間の長さ。遊んでいる時にはそれほどテンポの悪さも感じないんだけど、1試合にかなりの時間がかかるので、終盤では疲れを感じてしまいます。これでペナントレースモードを遊ぶのは、かなりの根性がいりそう。

7

樹帝戦紀

ゲームプランにじゅういち／8月27日発売／¥9600
■容量：12M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：90%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

SF的な設定の、ウォー・シミュレーションゲーム。飛行ユニット、間接射撃ユニット等の分類があったり、キャンペーン的な展開を見せたりと、かなり本格的な内容を持ちながらも、ヘックスや地形効果、支援効果などを廃することで、取っ付きやすい工夫も加えられている。キャンペーンモードがメインで、ユニット内容に絡めた物語が魅力的だ。



↑最初からマップに出ているユニットが追加ユニット。独創的なアイデアだ



↑戦闘シーンは、ダイナミックなアニメーション表示。ちょっと絵は粗いけどね

硬軟のバランスをどう見るか

入門用なのか本格派なのかよくわからないシミュレーションゲームです。こういう取っ付きやすいウォーシミュレーションは好きなんですが、意外と難易度は高め。ユニットは経験値を積んでいく持ち越し型なので、全滅しないよう、かなり気を遣います。また、入門用としては、スタートがわかりにくい。持ち越されたユニットは自由に配置し、その面で新たに用意されたユニットのみがあらかじめ配置されている、というアイデアはいいのですが、ちょっと戸惑います。また、ヘックス（もしくは四角形でも）を廃したのが正解かどうか。射程距離、移動距離等、かなりシビアに見る必要があるので、曖昧な表現は不向きのように思いました。でも、全体としては面白いですよ。

7

ソードワールドSFC

T&Eソフト／8月6日発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

テーブルトークRPGの人気作がパソコンに移植され、さらにSFC用にアレンジされたもの。設定やパラメータが非常に細かく、戦闘はタクティカル・コンバット方式。キャラクターメイキングから始め、パーティメンバーにも選択の幅がある等、かなり本格派の作りになっている。シナリオは、独立したミッションをひとつずつこなしていくタイプ。



↑画面の印象は売れ線のRPGに近い。しかし、その中身はかなりマニアックだ



↑戦闘はかなり長引く。ミスも多いし、地味なので、慣れない人にはつらいかも

ひと味違う楽しみのRPG

もとがもとだけに、かなりの本格派。決して取っ付きやすいとは言えません。しかし、それだけにやりがいはあるし、他では味わえないスリルもあります。戦闘はシビアで根気がいるけど密度が濃いし、情報集めも工夫が必要で、奥が深いし。グラフィックの質も高くて、パソコン版の地味さを知って不安に思っている人も安心。ただ、酒場で仕事を探し、難易度と報酬のバランスで好きな仕事を選択する、というオリジナルのよさを殺してまで、当たり前な1本道のシナリオにしてしまったのはいかがなものか。家庭用への対応の仕方が中途半端な気がします。無意味に広いダンジョンとかね。でも、物語以上にRPGのゲーム性を楽しみたい、という人にはおすすめですよ。

7

ヨッシーのロードハンティング

任天堂／7月21日発売／¥6500（税込み）
■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

スーパーマリオのキャラクターを使った、スーパースコープ専用ソフト。バズーカをかついだマリオが、ヨッシーの背に乗ってひた走る。



↑移動はオート。ヨッシーにおまかせってことだ

ノコノコやクリボーがどんどん飛んできて、バリバリと撃つ。なかなか気持ちいいです。が、少々単純な気も。多分、意識してシンプルに作ったのでしょう。あくまでスーパースコープの入門用という印象です。移動や方向の操作がまったくできないところがちょっと。不安なような、物足りないような。面白いんですが、もひとつ熱くなれません。

6

スペースバズーカ

任天堂／発売中／¥9800
■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

スーパースコープ専用のシューティングゲーム。ロボット同士の対戦バトルという設定。相手の攻撃パターンや弱点で変化を出している。



↑特定の箇所を狙わないと倒せない相手もいるぞ

相手を視界におさめるところ、方向の設定等はオートですが、敵弾を撃ち落とすのに連射、ダメージを与えるのにため撃ち、という使い分けで駆け引きの感覚を出しています。動く標的の特定弱点部分を狙うというのもスリリングで、まずまず楽しめるのではないでしょうか。紹介した4本のスーパースコープものの中では、私はこれを推します。

7

スーパースコープ+スーパースコープシックス

任天堂／発売中／¥9800
■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

スーパースコープに同梱して売られている、専用の基本ソフト。パズル、もぐらたたき、シューティングなど、バラエティ豊かな内容。



↑スーパースコープでパズルとは、ユニークです

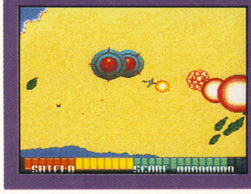
基本セットだけに、いろいろ楽しめるけど密度は薄い、という印象は否めません。6ゲームといっても、大きく分けちゃうとせいぜい3～4種類って気もするしね。だけど、テトリス型パズルとか、もぐらたたきと、内容が単純なだけに、ワイワイも末永く遊べそうで、いいんじゃないでしょうか。しかし、どちらかといえばパーティー向けだね、やっぱり。

6

X-ZONE

ケムコ／8月27日発売／¥6500
■容量：4M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

サードパーティー発のスーパースコープ専用ソフトとしては、第一弾になる。ストーリー仕立てで変化のあるステージ展開が魅力。



↑最初のステージは真下に向かって降下する設定

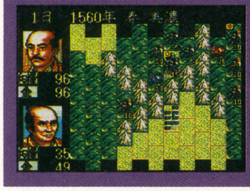
展開に変化をつけているのはいいと思います。私のプレイしたサンプルは少々照準がずれていましたが、これはちゃんと直るでしょう。しかし、2面あたりから出てくる中ボス的な存在の敵が、なにか理不尽な攻撃をしてくる。画面がフラッシュしてダメージを受けているのはわかるんですが、どんな攻撃を受けているのか皆目わからない。やや減点です。

6

スーパー信長の野望・全国版

光栄／8月5日発売／¥8800
■容量：4M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

戦国ものシミュレーションの本家本元にして決定版、信長の野望・全国版のSFC版。しかし、特に演出関係に新要素は見られない。



←あくまでシンプル。想像力で遊ぶソフトなのだ

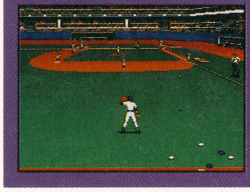
なにしろ不朽の名作でして、「なにをいまさら」と言うこともないでしょう。初心者には入りやすいし、思考速度も問題なし。まだ光栄もので遊んだことのない人には、とりあえずの1本としておすすめします。ただ、今出す必然性として、また、SFCで提供する必然性として、もう少し演出を加えるなりしてくれてもバチは当たらないと思うんですが。

7

MVPベースボール

アクレイムジャパン／8月31日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：

ゲームの展開に応じて視界ががらりと変わってしまう、アメリカ生まれのユニークな野球ゲーム。データは現状の大リーグのもの。



←例えば外野フライ。視点は外野手の後方に移る

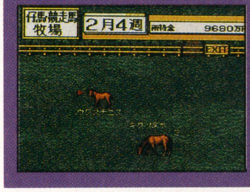
さすがアメリカですねえ。似たような野球ゲームばかりの国内にくらべて、この大胆さはどうでしょう。なにしろ視点がコロコロ変わる。見ていて面白いことこの上ない。しかし一方では、なんて操作しづらいんだぁ！と叫びたくなること請け合い。バッティングのタイミングもなんかヘンだし、コンピュータは強いし。つくづく、さすがアメリカ。とほほ。

5

サラブレッドブリーダー

ヘクト／8月25日発売／¥9700
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

馬主となって競争馬を育て、ダービーでの優勝を目指す、育成型のシミュレーションゲーム。プレイヤーの思い入れをグラフィックで表現。



←牧場で草を喰む幼馬の姿。ほのぼのするねえ

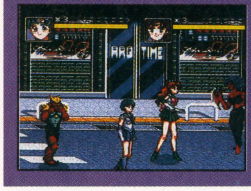
かなりきっちりと作られたシミュレーションゲームです。『ダービースタリオン』の柳の下狙いは見え見えなんですが、それでもこれくらい作ってあれば十分楽しめそうです。調教のプログラムを4人の調教師に割り振って使い分けるというアイデアなんか、なかなかいいです。なお、私個人は競馬に全然思い入れないんで、評価はそのへんを差し引いて見てね。

7

美少女戦士セーラームーン

エンジェル／8月上旬発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P同時可

大人気のキャラクターをそのまま使った、横スクロール型対戦アクション。メインキャラ5人をきちんと用意しているところがミソ。



←2人同時協力プレイもあり。可愛く描けてます

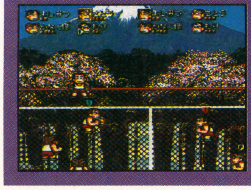
いつも通りの紹介で申し訳ないんですが、結構出来はいいみたいです。『ファイナルファイト』型、というよりは意識的にそのまんまにしたんじゃないか、という作りで、親しみやすいゲームになっています。ひとりひとりの技の数が少ないみたいだけど、その分5人全部使えるからね。なかなか楽しそう。しかし、飛び蹴りしてもパンチラはないみたいだぞ。

—

くにおくんのドッジボールだよ♥全員集合

テクノスジャパン／8月6日発売／¥9600
■容量：12M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

キャラクター、チーム編成といった部分でかなり細かいデータを取り入れ、より本格的な内容になった、くにおくんドッヂの決定版。



←背景も美しく描き込まれ、グレードアップした

確かにデータは充実しています。しかし、これってそういうゲームだったの？　という疑問が湧いてきてしまうのも事実。あまりに設定部分が細かすぎて鬱陶しいのです。肝心のゲームも、もうひとつスピード感に欠けるし。ま、シリーズ最強の1本であることは間違いないんでしょうが、最近はバンプレストのドッヂものも質が高いし、どうなのかなぁ。

6

大仁田厚FMW・キミは時代より熱くなれるか

ポニーキャニオン／8月6日発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：

今をときめく大仁田厚をメインキャラに持ってきたプロレスゲーム。ゲーム内容もFMWらしく、プロレスゲームらしからぬユニークさだ。



←いきなり、地雷土俵デスマッチ。この感覚だね

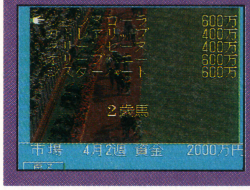
内実は、プロレスゲームではなく対戦格闘ものです。かなり色モノの感が強いし、技の出し方も正統派プロレスゲームのそれではない。んでもって、出来の方は……今ひとつですね。対戦ものとしてのバランス云々以前に、動き、操作、当たり判定、コンピュータの思考等々、すべてにおいて荒削りです。それらしいダイナミックさはなくもないんだけどね。

4

スーパー競馬

アイマックス／8月10日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

どちらかと言えばレース中心の競馬シミュレーション。とは言っても、もちろん種付けから調教までのシミュレーションもアリだ。



←あちこちに顔を出して情報収集。競馬道は深い

本家の登場を待たずして、奇しくも同月に2本、競馬シミュレーションものが並んでしまいました。やはり単純に比較したくなるわけです。こちらは愛の深さ、細やかさ、完成度等、全体では一歩遅れを取っていますが、手軽ではあります。あとは好みの問題でしょうか。どちらにせよ、ギャンブルをシミュレートしたものではないので、ご注意を。

6

クレヨンしんちゃん

バンダイ／7月30日発売／¥9500
■容量：12M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

アクション要素のあるアイテム集めアドベンチャーと、旗上げ、ジャンケン等、多くの小ゲームを盛り込んだ、低年令向けバラエティゲーム。



←セーラームーンと共に、ボイスが多く入っている

完全に、はっきりと低年令層を対象として意識したゲームのようです。メインゲームだけでなく、ちょっとしたミニゲームが大量に入っていて、ゲームのおもちゃ箱という感じ。声優の声をそのままサンプリングしたしんちゃんの喋り声が楽しませてくれます。ちょっと前に出ていた、ゴマちゃんのゲームに近いイメージかな。遊びやすさ第一ってやつね。

—

MD メガドライブ

『シルフィード』の評価をどう見るかが重要なポイントの月だ

『シルフィード』ってゲームはね、実はゲーム市場における、セガと任天堂の考え方の差を浮き彫りにしたソフトなのよ。実は。これは無意識の踏み絵と見れましょう。

こだわりの点数評価

- 10 ………一生モノの価値あり
- 9 ….面白くってサイコーだっ
- 8 ………実によくできている
- 7 ….一定の水準に達している
- 6 ……………この点で当たり前
- 5 …….何かが足りないのだが
- 4 ………商品になる一歩手前
- 3 ….これ、ホントに売るの?
- 2 ……………………………論外
- 1 …….不良品、商品にあらず

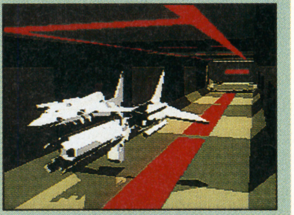


●成沢大輔 CB's Project代表。ゲームを愛するがゆえの辛口批評が持ち味。'65年9月29日生

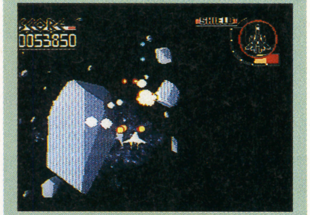
シルフィード

ゲームアーツ/7月30日発売/¥8800
■メディア:CD-ROM■ジャンル:シューティング■ROM完成度:100%■コンティニュー:あり■プレイ方法:1P専用

6年前にパソコンで発売されたシューティングゲームを、ポリゴンなどのCG技術を使って大幅にリメイクした作品だ。画面内に登場する物体はすべてポリゴンを使って描かれている。自機はダメージ制でシールドパワー以上に攻撃を受けると破損する。装備変更はステージ終了後に行い、メインウェポン2つとサブウェポン1つを選んで装備する。



↑大迫力のデモ画面。ポリゴンを多く使って、立体を自然に見せている



↑巨大な隕石が回転しながら迫る。だがスクロールスピードは落ちない

ポリゴンの呪縛

ひとついえることは、任天堂『スターフォックス』は『シルフィード』を拒んだ作品だったのである。本末転倒な物言いで恐縮だが、『シルフィード』は『スターブレード』と言い換えてもよろしい。

要するにポリゴンを使って何を見せるかの考え方の差で、『スターフォックス』がポリゴン=ゲーム性を高めなくてはならない、との命題を持っていたのに対し、『シルフィード』『スターブレード』はポリゴン=演出効果の一端である、と見なしていたフシがある。それはすなわち〝ポリゴンの呪縛〟ではないかと思うのだがどうだろうか。

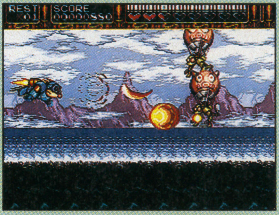
面白いのは認めるし、技術的にも素晴らしい。だから早く〝呪縛〟を解いた作品を見せてほしいと思うのだ。

7.5

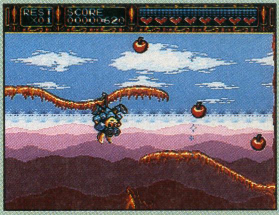
ロケットナイトアドベンチャーズ

コナミ/8月6日発売/¥7800
■容量:8M■ジャンル:アクション■ROM完成度:100%■コンティニュー:あり■プレイ方法:1P専用

メガドライブオリジナルの横スクロールアクションゲーム。主人公のスパークスターは、ロケットを背負ったネズミの騎士だ。パワーをためると、背中のロケットで空中を突き進むことができる。ロケットは敵への攻撃や障害越えなど、さまざまな使い方がある。攻撃は剣とブーメランだ。軍事国家デボチントスと、宿敵のアクセルギアを倒すのが目的。



↑ロケットでバク進するスパークスター。スピード感が気持ちいいのだ



↑尻尾を使ってぶら下がったり、枝から飛び移ることもできる

コナミらしくないアクション

コナミが初めてメガドライブオリジナルのアクションゲームを出すというので、お手並拝見と思っていたのだが、特に可もなく不可もないゲームだった。ちょっとだけ失望……。

なるほどそれなりの工夫は見られるし、遊んでいるときのテンポも悪くない。グラフィックもキャラクターもこざっぱりと作られていて、印象は悪くない。けど、ただそれだけ。ロケットを使ったアクションも、最初は面白いかなと思わせるけど、結局落ち着いちゃって、際立った効果を生み出していないのが事実だ。

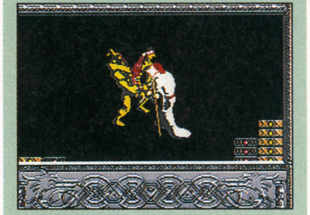
ほどほど遊べるゲームだからいいのか、それともアメリカならこれでも通用するとふんだからこうなったのか。知るよしもないが、少なくとも日本のユーザーがどこまで満足するか。

6

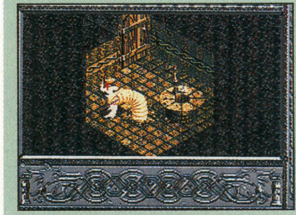
ウィザード オブ イモータル

EAビクター/8月10日発売/¥9800
■容量:16M■ジャンル:アドベンチャー■ROM完成度:90%■バックアップ:パスワード■プレイ方法:1P専用

ジェネシスから移植された斜め見下ろし型アクションゲーム。ただし、行動を選択しながら謎を解くアドベンチャー的な要素が強い。主人公の魔導師が、謎をすべて解くと階段が出現して次の階に進める。フロア数は8つ。戦闘時は画面が切り替わり、1対1での斬り合いになる。敵の頭部が破裂したりするとどめのシーンは、スプラッターなノリだ。



↑敵を頭から真っ二つに切り下げる。とどめの差し方はパターンが豊富だ



↑ちょっとした判断のミスでこんな結果になってしまう

どこからどこまでアメリカ!

いや一、なんてアメリカ的なソフトなんでしょう。形態は違うけどファミコンの『悪魔の招待状』や『ディジャブ』などをプレイしたことがある人ならわかるのではないか。複雑にこみ入ったヒントの少ない謎、使いかたのよくわからないアイテム、やけに雰囲気を強調するグラフィックとサウンド……このゲームはそれらのすべてを持っている。それはすなわち、日本ではマニアックなゲームを意味する。

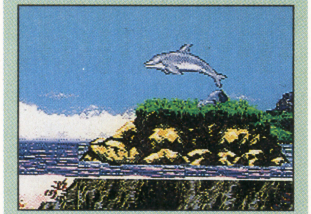
実際かなりマニアックだ。自分一人の力で解くにはかなりの試行錯誤が必要だし、理不尽ともいえる謎に立ち向かわなくてはならない。その点をどう感じるかだが、悪いゲームではないし、むしろ最後までやる気にさせるだけの深さはあるだろう。

6

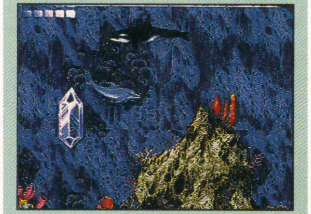
エコー・ザ・ドルフィン

セガ／7月30日発売／¥6800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

ジェネシスから移植されたアクションゲーム。美しい海を舞台に、イルカのエコーが竜巻に巻き込まれた仲間を探すために旅をする。エコーはジャンプ、突進、加速などのアクションに加えて、口から超音波を発することができる。この超音波を仲間のイルカに当てると情報が得られ、これを参考にして、ステージ内に隠された謎を解いていく。



↑エコーは運動神経抜群。こんな岩くらい、簡単に飛び越えてしまう



↑他の生き物とも情報を交換できる。怖いシャチも力になってくれるのだ

イルカの動きが実に見事

ゲームとしてはややとっつきにくいし、内容そのものも特にこれといって強調すべき要素はない。しかしこのゲームの魅力はそんなところにはない。1にイルカの動き、2に美しい海中のグラフィックだ。この2点においては凡百のゲームをはるかにしのぐセンスが感じられるし、十分すぎるほどのセールスポイントである。

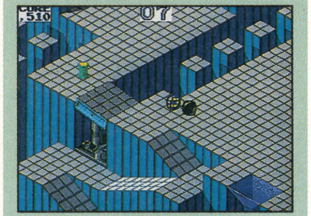
イルカのアクションはスムーズで、いかにも泳いでいる感覚を与えてくれる。シンプルそうだが、これだけの動きを作り出すのは簡単なことではない。また、海のグラフィックも涼しげで、季節的にぴったり。青を多用しているため、見た目には地味だが、動いているのを見ればその美しさが理解できるに違いない。

7

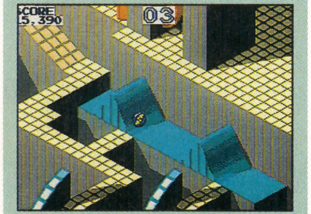
マーブルマッドネス

テンゲン／8月13日発売／¥6800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

往年の業務用からの移植作。ビー玉（マーブル）を転がして制限時間内にゴールまで運ぶシンプルなゲームだ。トリッキーなコースメイクで、何より微妙な操作が重要。さらに、跳ね橋などの障害や進路を邪魔をする敵を避けていかなくてはならない。指先に思わず力が入ってしまうゲームである。マウスを使ってプレイすることも可能だ。



↑黒いマーブルが体当りしてきて、コースから落とそうとする



↑マウスも使用可能で、反応は好みにあわせて設定できる

往年の名作とは言わせない

古臭い印象があるのは否めない。

シンプルすぎてどこが面白いのかという意見も否定しない。

しかし、誰が何と言おうと、たとえ冷静さを欠いていると指摘されようと、私自身はこのゲームを大いに支持する。ようやく日本板の『マーブルマッドネス』が出てくれるのかと思うと、感慨もひとしおと言うほかない。

無機質なマーブルの中に秘められた表情を楽しむことができることが、『マーブルマッドネス』を遊ぶ資格でもある。ゲームの空間は常識が通用しないことを認識したいのなら、『マーブルマッドネス』で遊べ！

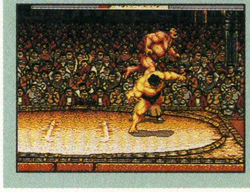
このゲームを日本で出すことを英断したテンゲンを讃えるとともに、永遠の名作として長く遊び続けよう。

7

ああ播磨灘

セガ／9月3日発売／¥7800（予定）
■容量：16M■ジャンル：アクション■ROM完成度：95%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

同名のマンガを題材にした相撲アクション。播磨灘を操作して各場所を勝ち抜いていく。双葉山の持つ69連勝の記録を塗り換えるのが目的。



↑ライフゲージ点滅中には必殺技を出せる

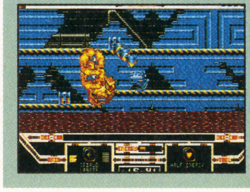
これはもしかしたらとてつもない珍ゲームなのかもしれない。「ああ播磨灘」をゲーム化しようと考えたところまではよろしい。しかしはやりの格闘アクション的要素を取り入れちゃったからもう大変。何だかムチャクチャなクロスオーバーゲームになってしまった。でも播磨灘自身も相当ムチャクチャなキャラクターだから、これはこれでいいのかも。

4

キリングゲームショー

EAビクター／8月20日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：90%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P可

横スクロールのシューティングゲーム。自機は2本脚で歩くロボットで、パワーアップ&ダメージ制だ。上昇する水位との競争で出口を探す。



↑足元には水面が迫り、頭上からは敵が襲う

なかなか妙な味のあるアクションゲームだ。往々にしてこの手のゲームはアメリカっぽい大味さが鼻についてしまうのだが、細かなパズル風のアレンジがあって、意外にスムーズな作りになっている。操作系も悪くなく、これまでに発売されたアメリカものアクションゲームの中では上位に位置づけることができるだろう。ただし好き嫌いはわかれそう。

6

ジュラシックパーク

セガ／8月27日発売／¥6800（予定）
■容量：16M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

同名の映画を元にしたアクションゲーム。人間のグラントか恐竜のラプターを選択して遊ぶ。選ぶキャラクターでステージ構成が変わる。



↑ラプターは小さな恐竜など食べてしまう

操作性がやや鈍かったり、マップデザインが甘かったりするなどの難点はあるが、薄暗い緑色の背景はかなり原作の雰囲気を出していて、実に美しい。人間と恐竜のいずれかでプレイすることができるが、個人的には恐竜の方が好み。やっぱり人間を踏みつぶしていくのって、微妙な快感だったりするのだ。ゲームとしては詰め不足なのは否めないのだが。

5

聖魔伝説 3×3EYES

セガ／7月23日発売／¥8800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

同名のマンガを題材にしたRPG。コミックの第1～5巻のストーリーがベースだ。少年八雲と妖魔の少女パイが「人化の法」を求めて旅する。



↑キャラクターがアニメーションする戦闘シーン

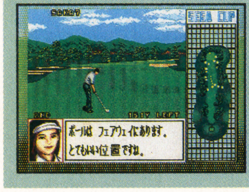
ギャップにもほどがあるとはこのことで、『ファイナルファンタジーV』のシステムを採用したCDのありきたりRPGの姿がここにある。フィールドの2頭身キャラとアニメキャラをどう重ね合わせろというのだ。しかもストーリーの流れは原作を読んでいないとほとんど理解不能と来ているし、システムも古臭い。これが期待作の姿だとは……。

4

ダイナミックカントリークラブ

セガ／7月16日発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：4P可

6人まで同時にプレイできるゴルフゲームだ。トーナメント、マッチプレイなど4つの試合形式が選べ、練習や用語解説のモードもある。



←支配人やキャディが音声でアドバイスをくれる

しゃべるゴルフゲームっつうのは世界で初めてかもしれない。でもキャディさんに声をかけられてもうれしくはないぞ。これでゴルフとしてすぐれた部分があればもうちょっと違った印象になるのだろうが、どう見てもシステム面で誉められる点はない。オール3Dだとしてもだ。

ただ、もう少し煮詰めれば化ける可能性も感じられるのではあるが。

4

サイボーグ009

RIOT／7月30日発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：95%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

石ノ森章太郎原作のマンガを題材にした横スクロールアクション。ステージ数は6つ。主人公009がスーパーガンを武器に悪の組織と戦う。



←加速装置で残像を残しながら高速スクロール

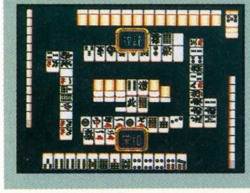
何でいきなり『サイボーグ009』なのか知らないけど、オープニングは白黒アニメ版の主題歌がカラオケで流れて、ちょっとうれしい。ゲーム自体は7年ぐらい前のアクションゲームノリで、新鮮なところは全く見られず、まあ『ヴァリス』みたいなものだ。何を考えてつくったのか、私にはまったく理解できない。きっとユーザーにもできないだろう。

2

雀豪ワールドカップ

ビクターエンタテインメント／8月27日発売／¥8200
■メディア：CD-ROM■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

パソコンから移植の4人打ち麻雀。モードは勝ち抜きと、相手を選ぶフリー対戦の2つだ。登録したプレイヤーの打ち方を学習して再現できる。



←登録キャラ88人の打ち方は実在の人間がモデル

きわめてオーソドックスなスタイルの4人打ち麻雀だ。もっとも強調すべき部分は、相手の思考スピードが速いことだろう。打っている間はテンポよく進み、歯切れのいいスピードで回っていく。ただ、全体的に野暮ったさが抜けないので、そのへんで好みが分かれるところだろう。すべての画面構成があか抜けないので、飽きがくるのがはやそうだ。

5

GG ベアナックルII

セガ／7月23日発売／¥3800（予価）
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P通信対戦可

メガドライブから移植の格闘アクション。3人のキャラクターから1人を選び、全8ステージを戦う。2人プレイは対戦でなく、共同プレイ。



←アクセルの必殺技、ドラゴンウィングも健在だ

これは『II』と銘打たれているが、ゲームギア版の『II』という意味で、メガドライブ版の『II』を移植したものではない。そのように考えるのが適当だろう。これといって可もなく不可もなく、ごく当たり前の格闘アクションゲームであり、メガドライブ版『ベアナックルII』のイメージを額面通りに受け取ると、拍子抜けさせられることであろう。

5

アークスI・II・III

ウルフ・チーム／7月23日発売／¥8800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：95%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

パソコンの3DRPGを1～3作までをまとめて移植。クラスチェンジを取り入れたり、移動には移動マップを使うなど変更がなされている。



←ビジュアルシーンもたっぷり用意されている

それにしてもだ、どうしてウルフチームのRPGはこうも似たようなシチュエーションばっかりなのかねえ。絵も特に変わり映えしないし、はっきり言って食傷ぎみ。まあ、こうしたRPGもそれなりにニーズはあるのだろうけど……。

まあ、3作分がまとめて入っているので、それだけ長くは遊べそうだが、好きな人でないとかったるいかも。

4

慶応遊撃隊

ビクターエンタテインメント／8月6日発売／¥7400
■メディア：CD-ROM■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

コミカルな横スクロールのシューティングゲーム。幕末の奥多摩に住む主人公蘭未が飼い竜のポチに跨り、大事な鍵を盗んだ悪だぬきと戦う。



←武器は通常弾と3種類の特殊弾がある

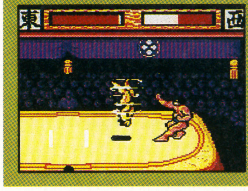
オープニングのアニメシーンの出来はまずまずだけど、ゲーム中のデモはあまり動かなかったりして、やけにギャップが大きい。それよりも問題なのはシューティングそのもので、絵はそこそこきれいだけど内容がアバウトで、面白い面白くないというレベルにない。それなりの器を作っても、中身が伴わなければしようがない。残念だけど。

3

GG ああ播磨灘

セガ／7月2日発売／¥3800
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

週刊コミックモーニングに連載中のマンガを題材にした相撲アクション。70連勝を目指すモードと、15人の力士から選ぶ対戦プレイがある。



←実際の相撲では見られない派手な技が飛び出す

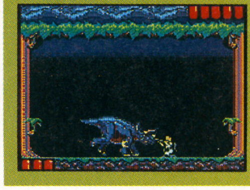
メガドライブ版もたいがいなゲームだが、ゲームギア版は輪をかけてすさまじい。メガドライブ版をもってアバウトにしたゲーム性で、体力ゲージの持つ意味もアバウトなら、技のかかり具合もアバウトである。決して遊べないほどではないのが救いだが、10分遊んだらすぐに飽きてしまう。もっとしっかりと作りこんでほしいと思わざるを得ない。

3

GG ジュラシックパーク

セガ／7月30日発売／¥3800（予価）
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

施設から脱走した恐竜たちを捕獲するアクション。全4ステージで各ステージ前半は自機が車のシューティング、後半は3種類の武器で戦う。



←各ステージの最後にはボスとの対決がある

メガドライブ版とはまったく異なる内容なのだが、それにしてもちゃちなアクションだ。どうにもこうにも粗雑さばかりが目立っている。前半のシューティングは業務用の3Dタイプのシステムを採用したもので、アイデア自体は悪くないのだが、もう少しきめ細かく作ってほしかった。

これではせっかく2機種で出す意味がないように思うのだが。

3

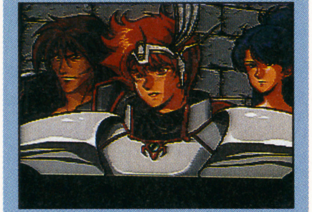
どうにもならない夏枯れの季節。年末まで堪え忍ぶかぁ

今月は3本しか紹介するもんがありません。この時期はどこも少ないってのはわかっちゃいるが、どうもいけねえや。このまま年末まで進んでいくんだろうか…。

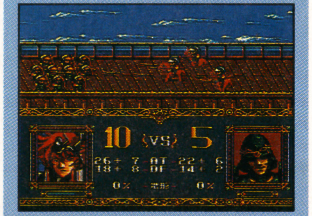
ラングリッサー ～光輝の末裔～

メサイヤ／8月6日発売／¥7900
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：100％■バックアップ：あり■1P専用

メガドライブで好評だったシミュレーションRPGの移植作。敵を倒して得られる経験値が一定値になるとレベルアップ、クラスアップする。また、魔法を使って広範囲の攻撃もできる。ストーリーはダルシス帝国皇帝ディゴスにより奪われた秘剣、「ラングリッサー」を取り戻し邪悪を再び封印するというもの。シナリオの大幅変更というものは無い。



↑新たに追加されたシナリオ冒頭でのビジュアルシーン。少々短めなのが残念



↑戦闘シーンは豆キャラが小競い合いをするアニメシーンに。でも悲鳴がエグイ

人気の『ラング』遂に登場

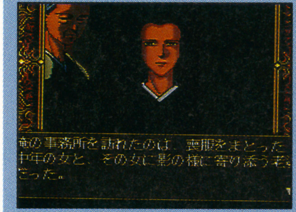
ＭＤ版からのシステムでの変更は大きく変わった点はショップが加わった事。ユニットはできるだけ強化したいものなのでこれは嬉しい。他には治癒で回復をするとＨＰだけでなくＭＰも回復する。またＭＤ版では一度指揮官ユニットが消滅するとそのユニットはなくなるのだがＰＣ版は次のシナリオでは復活する。こういう点からよりユーザーライクなものを目指しているのがよくわかるが、ここまでするとかえって面白味がなくなるのでは？　ＭＤ版のような緊迫感が薄れてしまっている。またメモリデータが電源を切ると消えるというのも不便。途中で止める事ができない。グラフィック、ＢＧＭはよくなっているのでもう少し周辺のところにも気を使ってもられば…。

6

オルゴール

データウエスト／8月6日発売／¥7600
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：AVG■ROM完成度：100％■バックアップ：あり■1P専用

以前発売された『ＡＹＡ』のシリーズ第二弾。主人公は前回同様サイキックアナリストの降矢木探偵。舞台になる屋敷の女主人が、今回の事件の依頼者である。事件の難易度は前回以上？　なかなか手ごわい状況。主人公は舞台である屋敷の地図を中心に、事件を解くために動いていく。『ＡＹＡ』を知らない人でも、事件を解くのに問題はないぞ！



↑この女性が事件を持ってきた当人だが、物語の前半ではほとんど出ない



↑この古ぼけた屋敷を舞台に、次々と不思議な事が起こっていく。パターンだ…

どこまで続くんだろ？

さあやろう！　といってすぐできるゲームじゃない。あせらず、気長に少しずつ進めていくしかないのである。つまり、時間をかければかけるほど事件がわかりやすく展開されていく。ま、事件なんてそんなもんだけどさ…。内容的にはそんなに新しいものではないが、屋敷の地図を中心に展開していくので、気分的には宝探しをしているといった感じ。

容疑者と家の住人を合わせた７人との会話で、話を先に進めていくわけだが、もちろん証拠物件も必要なので、全ての部屋を探して色々なものを拾いまくることも大事だ。こういったゲームをやりなれている人には話はそれなりに進むが、なれていない人はそれほどスムーズに進まずイライラしてしまうだろうて。

6

チャンピオンラリー

インテック／8月6日発売／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：RCG■ROM完成度：100％■バックアップ：あり■2P可

タイムアタック、グランプリ、アドベンチャーラリーの、３つのモードが楽しめる。レース物にはお決まりの、マシンセッティングも細かくいじれるので、自分にあったマシンで走ることができる。また、使用する車も実際のラリーに参加している車と同じものが登場。ラリーを知ってる人には、色々なところで楽しめるようになっている。



↑コースに合せて巧くセッティングするのはなかなか難しい…



↑さすがラリー、こんなハンパなく難しいコースを走らなければならない…

セッティング次第

最近思うに、やはりレースゲームにはゲーセンにあるような、ハンドルとアクセルとブレーキ、それにシフトが必要ではないでしょうか？　まあ、そんなことは無理だけどねえ。

レースでも、ラリーという点ではＦＩに燃えている人達にとって、新たに燃えてしまうモノになるかもしれない。ＦＩの様に、路面状態がよいサーキットでの走りとはまた違ったものを得られるのでは？　どんなにＦＩのゲームをクリアしてたって、ラリーともなれば勝手がきかない。しかし、セッティングは自分で色々といじくれるので、マシンとコース状況を、どこまで把握しているかによってタイムが激しく左右される。まずは、コースに慣れてみて、そっから面白さを発掘するしかないのかも。

4

こだわりの点数評価

- 10….年に１本あるかないか！
- 9….タイムワープする程熱中
- 8….名作、買い得ソフト等々
- 7….おっ、やるじゃんかさぁ
- 6….まあ、こんなもんでしょ
- 5….甘い作りが目につくぞ！
- 4….方針がずれてるんじゃ？
- 3….制作者にプライドがない
- 2….販売会社にプライドなし
- 1….味のある、クソゲーです



●辻猛　有辻事務所代表。何よりも技術に重きをおいた評価に定評がある。'65年4月17日生

GB ゲームボーイ

ひとつのメーカーから3本のソフトが発売されます！

最近、久しくソフトを発売していなかったナムコが、今月3本リリースします。他のメーカーもメジャータイトルをぶつけてきているので、今号は面白そうだ！

こだわりの点数評価

- ⑩……超おすすめ／絶対買え!!
- ⑨……………買ってソンなし!!
- ⑧…………かなりのレベルだ／
- ⑦……水準以上じゃないかな
- ⑥…………………満足できるデキ
- ⑤…………………もう少しだね
- ④………ファンならお試しあれ
- ③……これで出しちゃいます?
- ②………始めから構成し直せ／
- ①……す、すごい…。何これ?

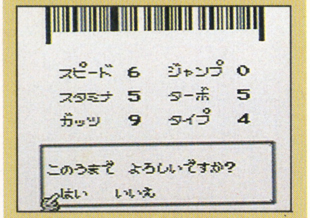


●清野義孝 どんなソフトでも必ず長所を見つける。キャラメルママ在籍。'69年12月18日生

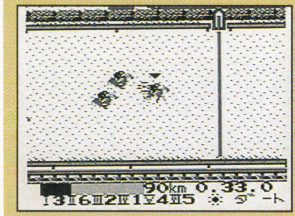
ファミリージョッキー2

ナムコ／8月27日／¥4800
■容量：1M■ジャンル：競馬■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：6P対戦可

手軽な競馬ゲームとして親しまれている『FJ』の続編。前作のようにアイテムを拾いながら1頭の競争馬をパワーアップしていくのではなく、馬を育てるところからG1制覇までを楽しめる。モードは種馬、繁殖馬、競争馬の3種の馬を育てたり売ったり、走らせたりできるメインと、バーコード入力で6人までプレーできる、ワンレースの2つ。



↑2つのモードどちらでも、バーコードでの馬の登録ができる。買うと高い



↑G1を制覇するためレースを次々勝ち進む。勝つと賞金が入るのは前作同様

単純なほうが楽しいな

前作と比べると、かなり本格的な競馬ゲームになってしまったようだ。単純に馬をパワーアップさせて優勝するのが目的だった前作のほうが、楽しく遊べた。といっても今回のがつまらないといっているのではない。プレーヤーとして『FJ』くらいは、何も考えずただパシパシボタンを叩いて1位になるのを目的とした、単純なゲームであってほしかっただけ。

種馬を購入、売却、繁殖馬を種付、購入、売却など複雑な操作なしに行えるので、マニアにはたまらない代物だろう。またバーコードで登録可能だから、とてつもなく優秀な馬をいきなり走らせることもできる。もちろん馬券購入もできるので、賭けに徹することも可能。

前作を考えていると、ちょっと面食らうかも。

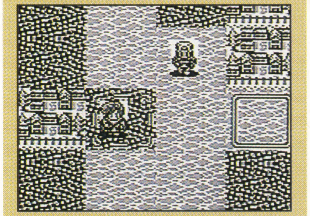
6

モンスターメーカー バーコードサーガ

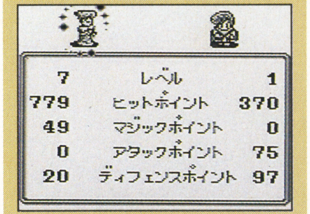
ナムコ／8月10日／¥3900※
■容量：1M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

光と闇の戦いを描いた、バーコードボーイ対応のソフト。バーコードを専用の本体に読ませ、キャラクターを登録。そのキャラを使って戦闘、物語を進ませていくのが目的。

キャンペーンモード、1対1と対戦が楽しめるカードバトルとモードは3つあり、物語は章ごとにわかれているんだ。全2章からなりたっている。



↑キャンペーンモードでは、自分が読み込ませたキャラを使ってゲームを進める



↑1対1の攻防が一目でわかるのがうれしいカードバトル。対戦ももちろん可能

探すのが面倒くさいな

多機種でバーコード対応のソフトが出ているなか、モンスターメーカーという有名カードゲームの舞台を借りたゲームが登場してきた。舞台設定がしっかりしているだけあって、RPGとして差し当たって問題はない。自分の作ったパーティでRPGできるし、キャラが大きく描かれている。また、グラフィックも見やすいし、文字も読みやすい。まぁゲームのテンポはちょっと遅いけどね。

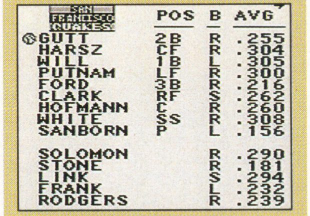
なんだかバーコードカードを使った、至って普通のRPGで終わってしまっているよう。プレーしていて新鮮さを感じないんだ。もっとぶっとんだ遊びがあるとよかったと思う。格闘ゲームが流行っているときに、数字でのバトルは、付加価値がないときついかも。ちょっとまとまりすぎ。

6

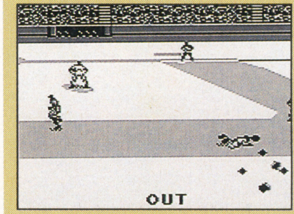
MVPベースボール

アクレイムジャパン／8月下旬／¥4200※
■容量：2M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

メジャーリーグを使った、ベースボールゲーム。チーム数はナショナルリーグ、アメリカンリーグ合わせて、26チーム。エキシビジョン、リーガーシーズン（公式戦）と2種類のモードがあり、リーガーシーズンモードは、パスワードで続きができるように配慮されている。全チームと戦い、勝ち抜き、7試合のチャンピオンシリーズに優勝するのが目的。



↑ベースボールゲームだから、メッセージ関係が英語でもだいたいわかるのだ



↑ボールの動き、選手の動き、画面の切り替わりなど、けっこうリアル！

真面目なスポーツゲーム

現在発売されている野球ゲームのほとんどが、パフォーマンスにはしっている。別にそれが悪いわけじゃなく、今回の『MVP』をプレーしていて、ゲームのおまけ的要素はなくてもいいなと思った。本来の野球にあるパフォーマンスだけで十分と。

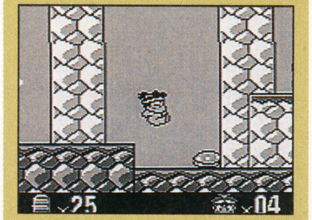
とにかく真面目。本来のベースボールはこうだ！ という感じが伝わってくる。で、ゲームだけれど野手の動き、打球の速さ、画面の見せ方など、地味だけれどリアル。球場の広さが感じられる。また、効果音だけの試合も、逆に臨場感があって良かった。でも、いただけない部分も多々ある。なかなかボールが前に飛ばなかったり、画面の切り替えが、イマイチ見づらかったり。まぁ、野球ゲームとして十分遊べるからいいか。

6

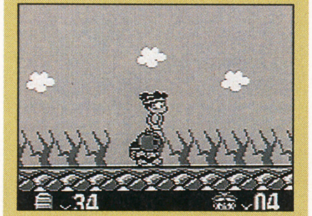
桃太郎電劇

ハドソン／8月8日／¥4500※
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

PCエンジンHu-カードで発売されていたソフトのGBアレンジ版。閻魔大王を倒しに行く桃太郎を主人公に、大きな盆栽、足柄山アスレチック、氷のお城など、全6ステージを進む。今回は犬、猿、きじのお供を引き連れるかわりに、桃太郎自らが各動物に変身して特殊能力を身につける。唯一の武器・桃を敵にぶつけ、お金を稼ぎながら進んでいく。



↑相変わらず可愛らしい桃太郎。敵に当たるとすっぽんぽんになってしまう



↑ボス戦はどこでもヘビー。ひとクセもふたクセもあるキャラが登場する！

動きが遅いのが難点

桃太郎シリーズの水準の高さは、もう実証されている。今回も例にもれず、しっかり楽しめるし遊べる。

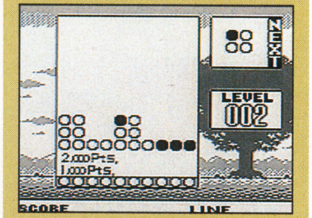
相変わらずの桃太郎や敵キャラ、背景、アイテム、サウンド、操作性などなど、本当によく考えられている。技術力の高さが伺える。でも、ひとつだけ気になる点があった。それは、動きの遅さ。ちゃんとBボタンダッシュはついているんだけど、攻撃ボタンと一緒なので、敵が出てきてしまうと攻撃しなければならないのでとたんにキャラが重くなる。誰でもエンディングを見れるように！ のコンセプトで作られていたPC版に比べて、ハードの違いもあってか、動きが遅くプレーしにくい。まぁ、のんびりアクションするんだ！ と開き直れば、問題ない早さだけど。

7

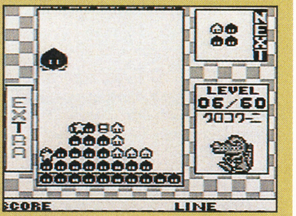
ソルダム

ジャレコ／8月6日／¥3900※
■容量：1M■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

'93年7月にFC版が発売されたばかりの、アクションパズルゲーム。落ちてくる4つ一組の木の実を、横一列に揃え消していくだけの、簡単ルールがウリ。木の実をどんどん消していく『ソルダムモード』と、登場するマブーツを倒すのが目的の『セキーロ』。ロッド・ランドのリットとタムが対決する『VS』の、3つのモードが用意されている。



↑白と黒の木の実の色を、横レベルで揃えて消していくだけの、簡単なルール！



↑セキーロモードでは、モンスターを倒す要素が加わっていて面白いぞっ!!

遊びのレベルは水準以上

オセロを上から降らして、一列消しましょう！ というイメージのゲームだ。ハッキリ言って、よくできている。よほどこの手のゲームが好きなのか、それとも研究し尽くしたのか、とてもよく考えられてる。

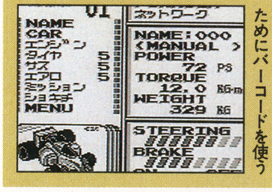
基本的にどのモードも、横一列の色を揃えるだけ。簡単ルールだ。言ってしまえば単純、ということ。でも単純だけに難しい。落ちてくる危機感と、揃えなければならないという使命感がぶつかり合って、結構ゲームオーバーになった。特にマブーツというモンスターを倒していくモードは、危機感と使命感にプラスして、倒したい欲望まで出てくるのでもうパニック。色を揃えるどころじゃなくなってしまう。久しぶりに熱中してしまったソフトかもしれない。

7

カットビロード

ナムコ／8月27日／¥4800※
■容量：1M■ジャンル：レース■ROM完成度：100%■バックアップ：記録のみ■プレイ方法：1P専用

多種の車が登場するレースゲーム。トライアル、ゼロ4など3つのモードがあり、バーコードでのデータ変換可能。記録もセーブしておける。



←より良いマシンを作るためにバーコードを使う

いかに速く走るかを、自分の記録と競うゲームだから、普通のレースゲームとはちと違う。速いマシンを作り上げ、良い記録を出すのが最大の目的になっている。

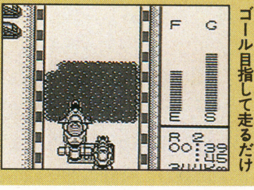
バーコードボーイを持っていなくてもゲームはできるようになっている。が、持っているとデータをかえることができるので、よりゲームを楽しむことが可能。

5

仮面ライダーSD

ユタカ／8月下旬／¥3980※
■容量：1M■ジャンル：レース■ROM完成度：100%■バックアップ：コンティニュー■プレイ方法：2P対戦可

ライダーを使ったレースゲーム。1チームで3人で目的を果たすリレーと、全8戦優勝するのが目的の、レースの2種類モードがある。



←ゲームは至って簡単。ゴール目指して走るだけ

目的に向かって黙々と走るレースゲームなので、よく言えばわかりやすくてやりやすい。悪く言えば単純。

ライダー10人にそれぞれ特徴が合って凝っている反面、レース展開がワンパターン。と言うよりも、コース上の仕掛けが少なすぎるので単純なレース展開をしていると思ってしまったのかもしれない。

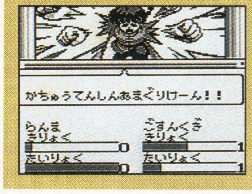
まぁ、長く遊べるゲームではないな。こりゃ。

—

らんま1/2格劇問答!!

バンプレスト／8月6日／¥3980※
■容量：2M■ジャンル：コマンドバトルアクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

人気アニメ第3弾はコマンドバトルを採用。原作に忠実なグラフィックでオリジナルストーリーが楽しめる。マニア必見のカルトクイズつき。



←戦闘シーンでは美しいアニメーションが見れる

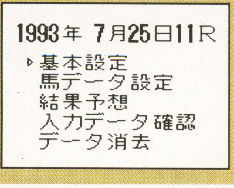
バトルシステムのコツをつかむまでが、ちと大変。力、気力、受身、体力の、4つのバトルポイントを振り分けたり、気力を計算して技を決めたりと、面倒。まぁその分、ビジュアルシーンが充実しているし、クイズが楽しめるので原作ファンは納得できるだろう。でも、そうでない人には、結構つらいものがある。ファン以外も遊べるよう配慮がほしいな。

5

勝馬予想 競馬貴族

キングレコード／8月27日／¥5900※
■容量：1M■ジャンル：競馬予想■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

中央競馬対応の競馬予想ソフト。データ入力の時間を短縮した簡単操作がウリ。勝馬予想のほかに、バイオリズムまで調べられるのだ。



←大きな文字に、わかりやすく見やすい画面がいい

競馬を全く知らないオレでも手軽にデータ入力できた。なにをすればいいのかが常に明確になっているから、機械が苦手という人でも安心。かなり細かいとこまでデータが入力できる。でも入力する手間と予想することを考えると、自分でデータ分析できる人は用ないな、コレ。この手のソフトはかなり出ているので、どれが的中率いいか調べて見たいね。

—

FC ファミコン

『DB』最新作登場！ユーザーにとっては寂しいラインナップだ

『ドラゴンボール』シリーズの最新作が登場。また、『クレヨン〜』は、データタック専用カートリッジにすることで、低価格化を実現している。新たな流れだ。

こだわりの点数評価

- 10 ……絶対に購入する価値あり
- 9 ……定価で購入して損はなし
- 8 ……誰でも楽しく遊べる作品
- 7 ……あと一歩のツメがほしい
- 6 ……興味があるならばどうぞ
- 5 ……無難に作られているが…
- 4 ……基本はしっかりしている
- 3 …………購入する価値はなし
- 2 ………見るべきところはない
- 1 …………とても遊べない作品



●佐久間亮介　ゲームはSLG以外、何でもこなす。趣味はリングスの観戦。'72年5月10日生

ドラゴンボールZ外伝

バンダイ／8月6日発売／¥7800
■容量：4M■ジャンル：RPG■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

カードバトルを搭載した『ドラゴンボール』シリーズの最新作。東映動画スタッフの全面協力により、ゲームオリジナルの物語が展開する。シリーズ初期より進化を繰り返してきたカードバトルも、新たなルールが追加され、さらに高度なものとなった。各キャラクターたちの闘いは、アニメーション処理によって、画面に表示され、迫力の戦闘が楽しめる。



↑これまでの作品で強大な力を持った主人公たち。その分、舞台も広大なものに



↑カードバトルでは、2枚のカードを組み合わせて、強力な必殺技を作れるのだ

今度は完全オリジナル！

現在も週刊少年ジャンプ誌で連載続行中の、『ドラゴンボールZ』。これまでにも、この漫画を題材としたゲームは、一連のシリーズ作品として、ファミコンで開発されてきた。

さて、今回の『ドラゴンボールZ外伝』は、そんなシリーズの最新作。過去の作品が原作の物語を基盤としていたのに対し、今回はゲームのみの、完全オリジナルの物語である。アニメ版の製作を行っている東映動画のスタッフが全面的に協力しているというから、ファンにとっては、楽しみな作品に仕上がりそうだ。伝統のカードバトルには、新たなルールが追加。2枚のカードを組み合わせることにより、強力な必殺技を作り出せるようになっている。敵キャラは、原作者・鳥山明の描き起こし。

クレヨンしんちゃん

バンダイ／8月下旬発売／¥5800
■容量：2M■ジャンル：パズル■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

通常のカートリッジ版の他に、データタック専用カセット版も発売。両者ともに、ゲーム内容に関する変更はなし。様々なパーツをうまく投げて、真ん中のパーツを相手陣地に押しやった人の勝ちとなる、対戦型パズルゲーム。1Pモードでは、15人の強豪を相手とし、パズル・チャンピオンを目指す。アニメ、コミックでお馴染みの作品をゲーム化。



↑対戦型パズルゲームである。1P時には、コンピュータを相手にできるのだ



↑データタック専用版と通常のカートリッジ版の2種が発売される。購入時は注意

購入時に注意したい2種

この作品に関しては、2種類ものが発売される。お互い、ゲーム内容に違いはなく、同一の作品。ただし、異なる形の媒体での発売となる。

ひとつは通常のカートリッジ版。こちらは、ファミコンのカセット・コネクタにそのまま差し込むだけで、ゲームが楽しめるもの。もうひとつは、先日発売されたバーコード・リーダー〝データック〟をファミコンに取りつけ、データックへカセットを取りつける専用カートリッジ版である。が、データックを使用していても、バーコードを使用する作品ではない。専用カセットとすることで、価格を通常のものよりも安く設定しているのだ。データックを使用すると、こんなメリットが得られるのである。なかなか、嬉しい配慮といえる。

俺の心も雹が降る

昔の作品に見る楽しさ

ここ1カ月ばかり、部屋を整理し続けている。これまでに蓄積されてきたゲームソフト、フロッピーディスクの整理からはじまり、いらない雑誌の類を区分した。いままでサボっていたせいもあるのだが、膨大な時間を要する。ゲーム雑誌は当然、目をとおさねばならない。しかも有用な情報が掲載されていれば、簡単に捨てるわけにもいかない。だから、徐々に莫大な量へと蓄積されていく。とほほ。

そしてフロッピーディスク。総計2000枚近いディスクも、きっちりと整理。PC-8801全盛期の頃の懐かしいディスクたちである。やはりポイっと捨てるわけには、いかないのだ。

そこで、ディスクの整理も兼ねて、昔のゲームで遊ぶ機会が訪れたわけだ。いま、遊んでみても、十分に楽しい。そんなゲームたち。整理を忘れて遊ぶ。

なぜ、楽しいのか。当時のゲームは、ワンアイディアによって作られていたように思う。何か楽しいアイディアがひとつでもあれば、それだけでゲームにしてしまうのだ。しかも、そのアイディアが、いきいきとしている。だから、楽しいのだろう。

現在のゲームには、このような図式は当てはまらない。ゲームになりうるアイディアが出尽くしたというのもあるだろう。が、それにも増して、様々なものを盛り込みすぎているように思う。結果、それらが中途半端に終わってしまったり、複雑なものを作り上げたりするのだ。

はたして、現在のゲームが10年後、再び遊んでみて面白いのか。それはわからないけれど、10年前のゲームは、いま遊んでも確かに面白かった。現在の複雑化が進んでいけば、確実にとっつきの悪い、限定された人にしか遊べないものになってしまうだろう。僕としては、簡潔で、しかも面白いものが理想だと思うんだけど、ね。

たまには昔のゲームで遊んでみよう。独特の味わいがあるよ。

風雲カブキ伝 天外魔境 FAR EAST OF EDEN 無敵問答集!!

■PC■ハドソン■発売中■¥7800■SCD-ROM



PCユーザー期待の一作『カブキ伝』。発売直後に買った人たちはもうクリアできたのかえ? 今回は『天外II』に続く無敵問答集で狼のウンギエエまでを攻略だ。

問ノ壱、どこにある? 愛宕の獣道

カンビエとの第1回接近遭遇を果たしたはいいけれど、その後にやることがなくなっちゃった。金閣寺を目指して嵯峨野村や嵐山温泉があるエリアへいきたいところだけど、橋は全部落ちたままでいこうにもいけない。ハマッてしまった。どうすればいいのかな? どっかに抜け道でもあるのかな?

答 このような質問をするアホな人はあまりいそうにないですが、とりあえず第1問目ということで小手調べといきましょう。

鳥羽村のジョウコウの屋敷でカンビエと戦う。この後、カンビエはどこかに姿をくらまし、またそれを追いかける、という展開になるよね。カンビエとの闘いが終わったら、鳥羽村の人達に話を聞いてまわってみよう。

桃山鉱山に捕らわれていた久吉がいるよね。久吉の家へいってみよう。そこで、嵯峨野への抜け道となる愛宕の獣道のある場所を教えてくれるはずだ。

愛宕の獣道は、鳥羽村を北に出てさらにずっと北へいったところにある。大きな一本杉が目印となっているので、すぐにわかるはずだよ。村の人との話をすっぽかして京へ帰ってしまったりすると迷っちゃうぞ。

ちなみに鳥羽村を出てから一本杉へ至る道中には結構な強敵が出現する。1匹や2匹ではなく、それ以上の軍団で襲ってくることが多いので、「雷光」や「花嵐」などの複数の敵にダメージを与えられる巻物を使っていこう。

愛宕の獣道にも強敵がウヨウヨ出てくるので、ここらへんでレベルを上げておくと、後がラクかもね。



←宿屋のすぐ上にある民家で愛宕の獣道の場所が聞けるよ



←この一本杉が目印になっている。出口にも同じ一本杉がある

問ノ弐、難関・愛宕の獣道の通り抜け

鳥羽村で話をきいて愛宕の獣道の場所を捜し出した。さぁ、次は嵯峨野村だ! と意気込んだはいいけれど、獣道の中はまるで迷路のようになっていた! 横断歩道でも渡るように、ひょいと嵯峨野へ行けるものかと思っていたら大間違い。ああ、嵯峨野村への道は遠かった…。

答 木が生い茂るばかりで目印がないため、一発で通り抜けるのは非常に難しいのがこの愛宕の獣道なのだ。おまけに出てくる怪物どもも手ごわいものが多くなり、なおかつ束になって襲ってくる。

な～んの準備もせずにいきなり入っていくとあえなく返り討ちに遭ってしまうはずなので、毒や酸などを回復してくれる「清涼丸」はかならず複数もっていくようにしよう。「風の護符」はこの中では使えないので、体力が少なくなったらムリせず引き返そう。道に迷ったら、とにかく右、左へと進んでいくようにすること。マップにでる通り、右から左への抜け道になっているので、少なくとも左へ進んでいれば出口へはたどりつけるぞ。獣道を出て嵯峨野村へ着いたら記録するのを忘れずに。記録をしないで死んでしまうと、診療所へ逆戻りしてしまい、また獣道の迷路を通らなければいけなくなっちゃうからね。獣道の中には温泉がある。この温泉は技や体力を全回復してくれるうれしいオアシス。この温泉の位置を把握できれば、そこを軸に獣道を探索できるようになり、かなりラクになる。ただ、この温泉でも毒や酸などの状態は回復できないよ。



←宝箱も落ちている。ちなみに右下は魔物が入っているハズレ



←温泉を見つけたら、そこで体力を回復しながら進んでいこう

★実はこんなにでてくるオロチ丸

今回の『カブキ伝』は、なんたって過去のオールスターキャスト総出演である。とくに物語の始まりである京の町では、懐かしのメンメンが声入りで登場してくれるのだからうれしいよね。楽屋裏で見られる電子メールや、南座でのジライヤとの対面など、ゲームの本筋とは関係ないシーンはパスしてしまうこともできるけど、これらを一通りみてまわるのも『カブキ伝』のお楽しみのひとつ。IやIIをプレイした人もしなかった人も、ひとまずは天外の世界に触れて見ようではありゃせんか。

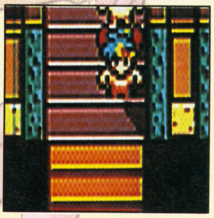
で、過去のキャラでもっとも頻繁に登場してくるのは言わずとしれたオロチ丸。鳥羽村到着後、ジョウコウ、カンビエ打倒後、金閣寺への通路を開けた後など、全部で5種類のメッセージが用意されている。全部聞いた?

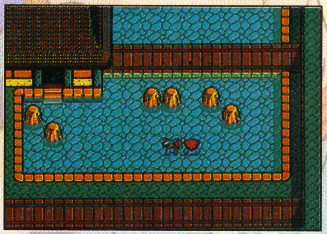


↑手紙によるオロチ丸のメッセージは、ロンドンへ行ってからも出てくるんだぞ

★とりあえず、入ってみましょう温泉に

温泉といえば愛宕の獣道にもあったけど、嵐山遊園地のそばにある嵐山温泉でも温泉につかることができる。この嵐山温泉は、ゲームの進行上重要なフラグがたっているわけではないけど、とりあえず入ってみよう。当然のように女湯をのぞこうとしたカブキたちの目の前で、入浴中の女の子が魔物にさらわれていくシーンのビジュアルをみることができる。このシーン、1回見てしまうと以後2度とは見られない。さして緊張した場面ではないので、ボケっとしていると見過ごしちゃうかもね。上の写真の〝ハダカ〟グラフィックもかわいいでしょ?





↑ここ嵐山温泉は、嵐山遊園地でのイベントの最中に利用することになる宿場なのだ

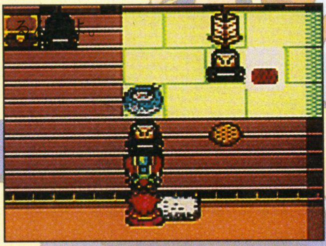
問ノ参、忍びの里ってどこにある？

嵯峨野村でチラと噂を耳にした忍びの里。村や嵐山の周辺をざっと探してはみたけど、どこにあるのかわからない。ひょっとしてストーリーにかかわってくる場所なのかもしれないし…。一体どこにあるのかな？

答

この忍びの里もストーリーとは密接なつながりはないものの、実は結構重要なヒントが聞ける場所でもあるんだ。嵯峨野村から嵐山温泉を通って南へずっと降りていってみよう。京の都の全体マップの左下隅にあたる部分にポツンとあるのが忍びの里なのだ。

ここでは無料で宿泊ができるほか、カブキが敗走したときに助けてくれる伊賀忍者・まつりの噂も聞ける。また、カンビエに「とどめ」を刺すためのアイテムに関する情報もきけるんだよ。



↑嵐山温泉からきたとしても、結構な道程になる。体力と技を回復してから嵐山方面に戻るようにしよう。宝箱を開けるのを忘れずにね

問ノ四、早く世阿弥に会いたいよう

京の町を出てからというもの、ずっとカブキオンリーのひとり旅。いつになったら仲間とパーティーが組めるのかなぁ？　最初に仲間になるのは世阿弥だって知っているけど、世阿弥はいつになったら仲間になってくれるの？

答

『カブキ伝』には主人公キャラが４人出てくる。ただ、ストーリーの変遷とともに仲間が増えていくようになっているため、一気にドカンと複数パーティーになったりはしない。マキセリホまでの道程はなかなかに長いのである。

で、世阿弥はどこに？　愛宕の獣道を抜けて、すぐ南に降りると嵯峨野村がある。そこで話を聞くと、世阿弥らしき人が嵯峨野村から北へほどなくいったところにある恩妙寺にいることが分かる。

仲間にするのに条件はないので、会えればすぐに仲間になってくれるはずだ。これで戦闘もラクになるぞ。



←これからかなり先まで世阿弥との２人パーティーが続くのだ

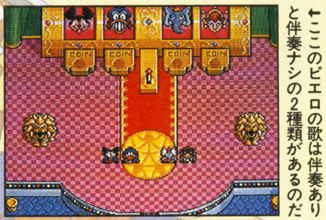
問ノ五、嵐山遊園地には着いたけど

やっとこさ嵐山遊園地に着いた。でもいろいろあるアトラクションの中には入れない。入って正面の建物には入れたんだけど、なんか４人のピエロが踊ってたな。さて、ここの攻略手順を教えておくれい。

答

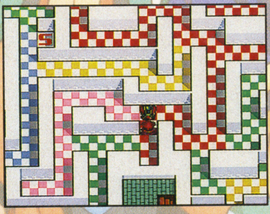
この質問のように、ピエロたちの歌を余興かなんかだと思っていい加減に聞いていると、遊園地のイベントの目的がわからなくなるぞ。

ここ嵐山遊園地は金閣寺へと通じる道の入り口にあたる。正面の建物・教会へいったら、その後に４つのアトラクションをひとつずつクリアしてピエロたちを倒す。ピエロを倒すと金貨をもらえるので、それを４つ集めて最後に教会へ行き、金貨をスロットマシンの穴へいれてスロットマシンを動かしてみよう。スロットマシンに〝カンビエ〟の文字が現れて、金閣寺への道が開けるはずだ。



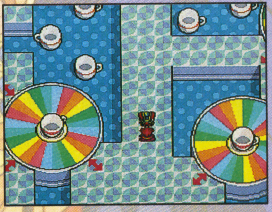
←ここのピエロの歌は伴奏ありと伴奏ナシの２種類があるのだ

エターナルメイズ



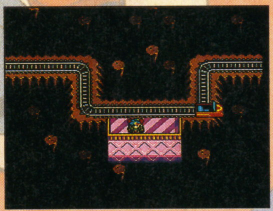
↑迷路の中のとある場所で聞けるヒント〝血塗られた道を〜〟。血塗られた道とは赤い模様の道のこと。迷ったら赤の道をたどっていくようにしよう

コーヒーカップ



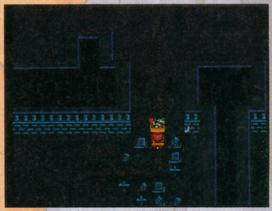
↑ぐるぐる回っているコーヒーカップにうまく乗り降りしながら進んでいく。矢印のついている方向にしか乗降できないので、注意してすすんでいこう

ローラーコースター



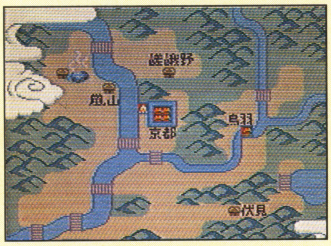
↑コースを歩いていくと、無人ローラーコースターが走ってくる。タイミングよく非難場所に入ってローラーコースターをやりすごして進んでいこう

ホラーハウス



↑ゴンドラをうまく乗り継いですすんでいく。テキトーにやっていると迷ってしまい、ピエロのところにたどりつく前に体力を消耗しちゃうよ

★京スポ読もうぜ、全12枚!!



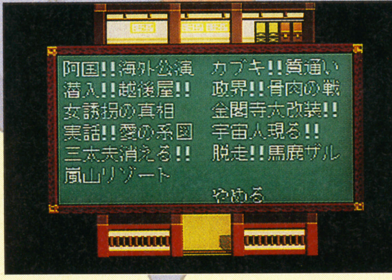
↑京の町の瓦版屋では、京スポのほかにも京の国の全体マップを見せてくれたりもする。スタート直後はこれを活用して地理を把握しよう

毎回サブイベントやらオフザケメッセージたくさん詰まっている『天外』シリーズ。もちろん今回も知ってのとおり、前作にもまして〝遊びネタ〟がたくさん詰まっている『カブキ伝』なのであります。

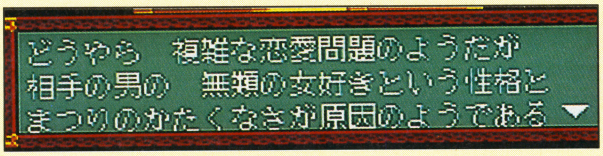
前作のIIでも登場していた京スポ。今回も京の町の瓦版屋で京スポを読むことができるよ。

この京スポ、ストーリーが進むにつれて徐々に種類が増えていき、最終的には全部で12種類にもなるんだ。

京スポに載るネタは、今回からの新キャラももちろんだけど、前作までに登場した懐かしいキャラたちのものも多い。シリーズを通してプレイしているファンなら思わず爆笑してしまうようなネタがいっぱい入っているぞ。ロンドンにいってしまうと、(一応)もう京に戻ることはない。その前に必ずみておくようにしようぜ。



←意外と先になって役に立つ（？）情報もあったりする。〝脱走!! 馬鹿猿〟とはつまり、あのマントーのことだよね





←いろいろショッキングなネタもいっぱい載ってたりする。ロンドンへいってしまうと見れなくなってしまうので、ぜひともその前に見るか、セーブしておくかしておこう（笑）

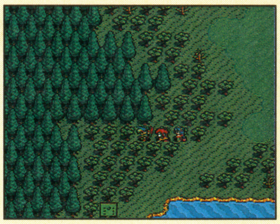
問ノ六、ロンドンに着いたはいいけれど巻物が…

ジパングを旅立ち、ロンドンへ着いた。だけど、今までの闘いではずいぶんと活躍していた“巻物”がすべて使えなくなってしまった。若草すらないんじゃ遠出はできない。いったい、どうすればいいの？

答 そう、ロンドンとジパングは言葉が違うということで、京で使っていた巻物は全部使えなくなってしまうんだ。そのかわり、ロンドンに着いてからは、新たに“魔法”を使用できるようになる。

ロンドンに到着すると、最初の町はドーバー。このドーバーで、ロンドンに古くから伝わるドルイド教の祭司・モースフィールドに会う。ここでまず最初に使うことができる魔法書を手に入れることができるんだ。

以後、ロンドンの各地に散らばるドルイドの祭壇を探していき、ひとつずつ魔法書を加えていく。ドルイドの祭壇は、普通ならこんなところまでは足を踏み入れない、というくらいのマップの端にポツンとあることが多い。ストーリーに熱中していると、とかくその存在を忘れがちになるので、新たな町に移動したときは必ずその周辺を歩き回って、ドルイドの祭壇があるかどうか調べてみるようにしよう。全部で18種類の魔法書が用意されているんだ。



←マップのはずれにポツンとあるドルイドの祭壇を忘れるな



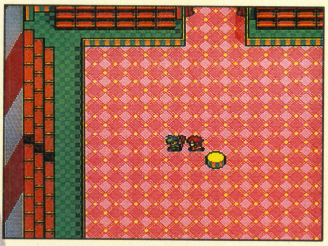
↑ロンドンで手に入れられる魔法は強力なものが多い。中でも連続攻撃の魔法“エワズ”は気持ちイイ。ボス戦では必須の魔法になるよ

問ノ七、サーカスはどこにある？

ブライトンの町では、幼い子供たちが次々にいなくなるという連続誘拐事件が起こっているよう。で、ピカデリーサーカスがこの事件にからんでくるらしいんだけど、サーカスはブライトンの町にはない。どこに行けばいいの？

答 ドーバーを出てすぐに西へ向かうとブライトンの町がある。そこではジパングから大相撲の一団がロンドン場所の巡業にきている。だけど、誘拐事件のせいか、場所は休みになっている。この誘拐事件にからんでいるピカデリーサーカスを捜し出さなければいけないのだけど、サーカスはこのブライトンにはない。ブライトンを出てさらに北へいったところにコーンウォールの町があり、サーカスの一団はそこに座を構えているのだ。

ま、最終的にはこのサーカスの団長を倒さなければいけないワケだけど、倒すとその意外な正体を現す。その正体は自分でみておくれやす、ということで。イーストエンド地区には、コーンウォールの西とドーバーの南にそれぞれドルイドの祭壇がある。忘れないようにね。



↑さびれた町コーンウォールにあるピカリデリーサーカス。サーカスに入る前に、宿屋の女主人・ジュリアにも会っておくように

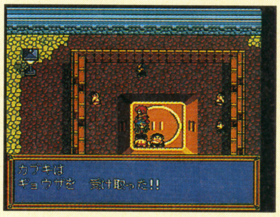
問ノ八、富士山を助けるには？

子供たちを助けるんだといってサーカスに乗り込んでいったらしいプッシュ富士山。でも逆に囚われの身になってしまっている。とりあえず、ここで富士山を助けなければいけないんだけど、どうすればいいの？

答 ピカデリーサーカスの中に入ると、大砲に押し込められた富士山がそこにいる。“危険、砲弾男”とか書かれてなにやら情けない態の富士山ではある。

ここの富士山を助けるにはギョーザが必要なのだ。ではそのギョーザはどこで手に入れるのかというと、ブライトンの町の相撲取りに話しかければ手に入る。すでにもっていればもちろん問題はないけど、ギョーザを手に入れるのを忘れてたなら、もう1度ブライトンへ戻らなければいけない。

結局、助けたところで富士山はこの時点ではまだ仲間になってくれない。富士山のプッシュ攻撃がみられるのは、実はもっと先のお話しなのだ。



←そう、ここであらかじめギョーザを手に入れておくのだ



←助けてもいまの段階ではまだ仲間にはならないのです

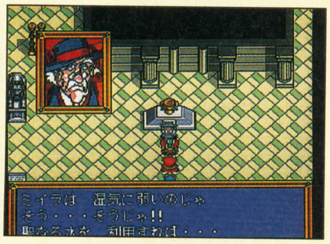
★「とどめ」アイテムを忘れるな

今回のカブキ伝ではボスバトル時に「とどめ」なるシステムが導入された。これは、ボスキャラと戦っているとき一定以上のダメージを与えたあとは「とどめ」のアイテムを使いボスの息の根を止める、というもの。この「とどめ」のアイテムがないとボスキャラを倒すことはできないので、非常に重要なアイテムなんである。

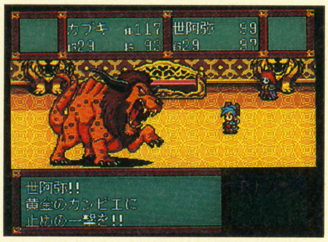
たとえば最初のボスキャラ・黄金のカンピエの場合。「とどめ」アイテムは『○○の剣』である。この剣を手に入れるには2つのアイテムが必要で、ひとつは桃山鉱山の中にあり、もうひとつは…まぁ、どっかにある。

これらのアイテムを探し出すことが、カンピエ攻略の最低条件、第一歩である。

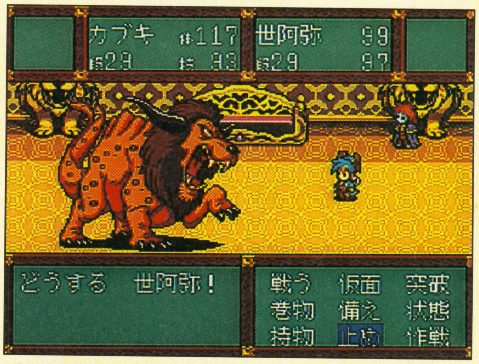
「とどめ」アイテムはゲームストーリーのカギをになっている重要アイテムなわけで、それを手に入れるにはどの場合でもなかなか一筋縄ではいかないようになっているわけだ。どのボスも「とどめ」アイテムを忘れてはクリアできないので、ボス戦の前には必ず用意しておくこと。これが大事なのだ。



↑「とどめ」アイテムの情報は町の人たちとの会話から得られる場合も多い。それらしいメッセージが出たら注意してみておくようにしよう



↑「とどめ」アイテムがないとボスキャラに勝つことはできない。いくらダメージを与えても、延々と同じことを繰り返すハメになってしまう



↑「とどめ」のタイミングは自動的にメッセージに現れるので問題ナシ。でもこのシステムのおかげでボス戦がちょっと劇的になったかな

問ノ九、狼のウンギエはどこにいる?

サーカスの団長を倒した。さあ、あとは狼のウンギエを倒すだけ、となったはいいけれど、ウンギエがいるのはダートムアの洞窟らしい。それはどこにあるのか？　そして洞窟の攻略ポイントは何かあるのか？

答　ピカデリーサーカスの団長を倒したら、宿屋の女主人・ジュリアに会いにいってみよう。そこでなんやかんやとあって、で、ダートムアの洞窟にウンギエがいることがわかる。

ダートムアの洞窟はイーストエンドの東の端。コーンウォールを出て東にずっと歩いていくとある。この洞窟はジャングルのように緑一色で塗り固められたもの。愛宕の獣道と同じく、目印になるものがなく、迷いやすい。おまけにツタが道をとおせんぼしたりするので遠回りするルートを発見しなければならず、やっかいこのうえない。

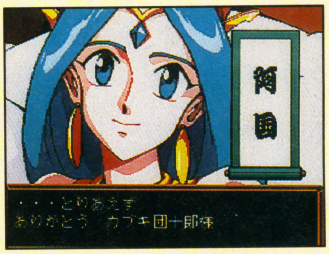
この４階層構成の洞窟に悩まされている人も多いのでは？　でも大丈夫。「どんなに複雑な迷路でも壁に手を当てて進めば抜けられる」という方則があって、ここの迷路もまた例外ではない。左手を壁にあてて進めばＯＫだ。



↑階段の上り下りを繰り返していると自分の現在地がわからなくなってしまうことがある。上ったのか下りたのかをきちんと確認しておこう



←コーンウォールから東へと歩いていけばダートムアの洞窟だ



あぁ、阿国はいずこ

で、この時点でまだパーティーはカブキと世阿弥のふたり。次に仲間に加わるのは阿国だけど、それはまだまだ先のおはなし。これからさらにシティを経由してミンスターのクイーンズまでいかなければならない。まだまだ全体の30%ってとこかな？　ふぅ。

ジパング通信 出張版

天外魔境ファンクラブ

今頃はみんなカブキ伝まっさかり、てとこだろうな。今回はとりあえず出張版ということで、来月はカブキネタで盛り上がるぞ

●私が気になるのは、阿国役のマキセリホさんがやっぱり、アノ棒読みなのか？ということです（笑）。すてきよね。（栃木県・みる姫）

みる姫はまだＣＤ－ＲＯＭハードをもっていないようで、〝いつか絶対『カブキ伝』を遊びたい〟とも申しておった。しかし、たしかにマキセリホさんのセリフは〝棒〟気味ではあった（笑）。ただ、周りがみな海千山千のプロ声優ばかりだったので、逆にマキセリホさんのシロウトっぽさがヘタウマの味ってのを出していてよかったようにも思ったんだけどねぇ。

●私はまだＣＤ－ＲＯＭハードをもっていないので、当然ゲームはプレイできない訳ですが、先日ついに天外の音楽ＣＤを購入しました。「オープニング」と「Ｌマップ」がいいですね。どんな場面で流れる曲か想像して聴くのもまた良いです。ゲームの方も早くプレイしたい！（山梨県・つきうらまちこ）

●最初のボーナスでＤｕｏ－Ｒと『天外II』と『カブキ伝』買おうと思ってたら、体こわして会社やめちまいました（泣）。現在自宅で静養中なので当然金はないです。（宮城県・青木茂実）

今月はなぜかＣＤ－ＲＯＭをもっていないのに天外が好き、というモノからの投稿が多かった。音楽ＣＤだけ買って場面を想像したりしているのは涙を誘うが、ここ数カ月は各雑誌で『カブキ伝』関係の記事が露出しまくっているので、こういう人も増えているのかな。Ｄｕｏ－Ｒがもっと安くなればいいのにね（もうムリか）。

●『天外II』最高！　エンディングでは卍丸にみとれて鼻血ドバドバちがうちがう、涙ボロボロ。絹のこと嫌ってる方いましたけど、私は好きですよ。そりゃチョット〝ムカツイタ〟けどさ、でもなんかけなげだし、それなりによいとこもあるし。エンディングの絹の笑顔は大好き。でも本命は卍丸。愛してるわ♥あぁカブキ伝うれしすぎる、卍丸久しぶりだなぁ、ポッ。（長崎県・流川幻海）

まぁ盛り上がっている人もいるわけですねぇ。楽しそうです。ぜひとも『カブキ伝』の京の町で読める「京スポ」で出てくる卍丸ネタを読んだ感想なぞもひとつお聞かせ願えたら、なんか思ったりもしますねえ（笑）。

●『カブキ伝』を予約しにいったら「7月10日は『ストII○ーボ』が出るので、予約しなくても買えますよ」といわれた（笑）。そりゃ安心。（北海道・はぶ）

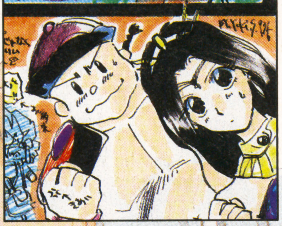
13日頃大阪の日本橋をブラブラしておったら、『ストIIター○』も『カブキ伝』もたくさん売っておった。結局『ストII』も『カブキ伝』も予約しなくてもみんな買えたようね。案外盛り下がっとるなと思って、店員さんにたずねてみたら「期末テストが終わってないんじゃないスカ」とかいわれた。チュンリーもマキセリホも期末試験にはかなわなかった。ちゅうことかえ。

最近多い要望として、①２ページ化②キャラクター人気投票③カラー復活、という3本立てがある。やりたいのはヤマヤマなんだけど、ここはひとつ、「編集長○○化しないとカミソリ送るど」係までハガキでもおくってもらいましょうかね。来月はレギュラーページでいくぞい！

今月のお触れ書き

来月はカブキ伝ネタでガツンといきたいぞい。感想、感激、その他もろもろのハガキを待つ。





↑岡山県・沙波遊希



↑茨城県・昇龍脚!!



↑長崎県・流川幻海



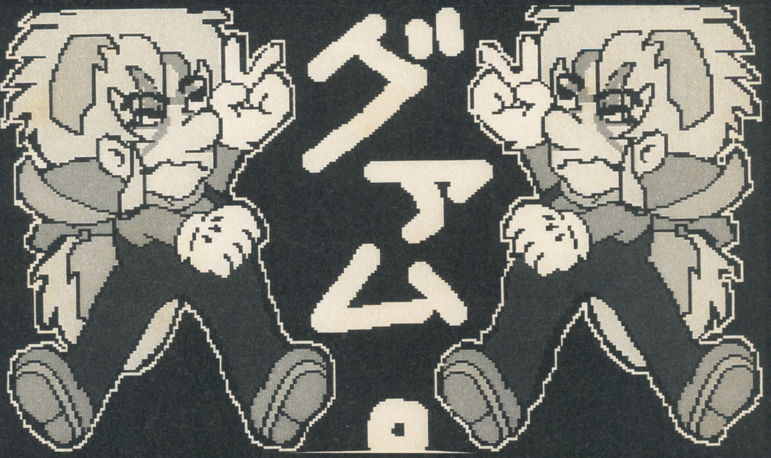
←長野県・シュエル

Hot Game Review

Best choice for game players

↓編集部が注目する今号のソフト達

●SFC●ワールドサッカー/58
●PC●原由子の眠れぬ夜の小さなお話/59
●GB●ゼルダの伝説〜夢をみる島/60
●ユーザーズアイ/61



The Graphic Arts／SALLY TSUYUKI with MARIO PAINT

SFC…スーパーファミコン／FC…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ／GG…ゲームギア／NEO…ネオ・ジオの略です。



■ココナッツジャパン
■発売中■￥9500(税抜き)

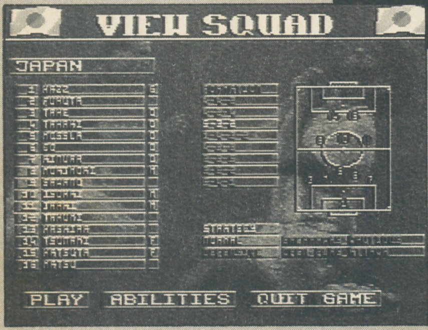
ワールドサッカー

斜め見おろし画面で展開するスピード感あふれるサッカーゲーム。通常のサッカーのほか、日本では見慣れないインドア・サッカー(シーズンオフの技術トレーニングのために室内で行うサッカー)も楽しめる。全世界64か国の代表チーム全員に細かいデータがあり、いくつものフォーメーション・戦術が組めるなどマニアックな要素もたっぷり。対戦プレイはメチャクチャ熱い。

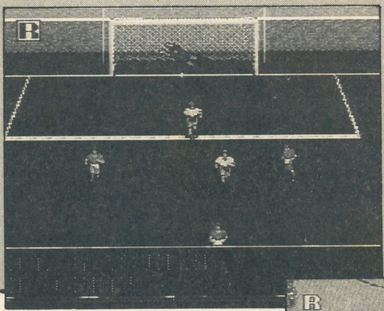


野安ゆきお

W杯2次予選観戦ツアーを計画していたが、開催地がカタールという遠地になったため決意がゆらいでいる。往復だけで40時間はかかるだろうし、費用もバカにならないだろう。これは断念するしかないのだろうか。くっそー、本戦(アトランタ)には絶対に行ってやるぞ。日本代表チーム、絶対に出場してくれよ!

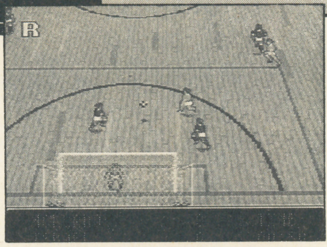


←世界中の代表チームの細かいデータつき。フォーメーションも数多く準備



- ●容量：4M
- ●ジャンル：スポーツ
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：バッテリー
- ●プレイ方法：2P対戦可

←見た目はの地味さに騙されるな。フィールドを駆け巡る選手たちのスピード感が抜群なのだ
↓こちらはインドア・サッカー。なによりも技術力がモノを言う



絶賛すべき大傑作!

わかるだろうか。私がどれほど興奮しているか。どれほど感動しているか。こんな時代が来ることを、どれほど心待ちにしていたか。

時代はサッカーである。いまさら言うまでもないだろう。この盛り上がりは断じてブームではない。日本各地に隠れていたサッカーファンの熱意が爆発した結果なのだ。新しい歴史の始まりなのである。

キミは見たか。深夜もしくは朝早く敵地UAEから届いた映像を。ときおり乱れる音声に苛立ちながら、11人の選手の戦う姿を一瞬たりとも見逃すまいと、必死にテレビにかじりついただろうか。そしてキミは叫んだか。無敗を決定づけた澤登のミドルシュートに。それを産んだラモスのセンタリングに。日本サッカーが世界に翔び立ったことを象徴する歴史的なシュート。私は部屋でただひとり、めったに飲まないワインで祝杯をあげた。

この人気に後押しされて始まったJリーグも予想以上の盛り上がりを見せ、このブーム(という言葉はキライだが)に乗せて、次々にサッカーゲームが登場してきた。サッカーファンは、どれを買えばいいのか悩むところだろう。

だから断言しよう。買うべきは「ワールドサッカー」だ。これ以上の傑作サッカーゲームを、いまだかつて私は見たことがない。

ああ、この圧倒的なスピード! これがサッカーだ。これを絶賛しなくて、他のどのサッカーゲームを絶賛しろというのか!

スクロールスピードやボールの動きなど、ハード面の「スピード」が抜群なのはもちろんだが、それはここで伝えたい本質ではない。私が絶賛したいのは、試合展開の「スピード」や瞬時の判断の「スピード」など、目に見えないスピード感がとてつもなく気持ちいいことだ。一瞬たりとも気を抜くことはできず、もし気を抜いたなら、その一瞬のミスが得点に結びつく。このスリル。そして緊迫感。これらをちゃんと再現しているからこそ、絶賛の声を惜しまないのである。これこそが本物のサッカーゲームだ、と。

しかも、選手の動きが本物のサッカーに近い。当たり前のことなのだが、この当たり前のことをしていないサッカーゲームが山のように出ている現状を考えると、やはり絶賛に値する。

たとえば、ちゃんと壁パスができる。敵バックスの裏にスルーパスを出して走り込むことができる。敵陣中央に切り込み、敵を引きつけておいて左右のオープンスペースに長いボールを出す戦略が有効である。このようにパスひとつをとっても、サッカーの基本戦術がちゃんと再現できるのだ。そこら中に転がっている「ぼーっとつっ立っている選手に向けてパスを出すだけ」のパスプレイしかできないゲームと比べようがあるまい。こちらは本物のサッカーなのだから。

この傑作が、なぜ各ゲーム誌で評価されていないのか、理解に苦しむ。よほどサッカー無知が多いのだろう。しかも「スピードが速すぎて…」なんて嘆いてるヤツもいる。こいつらは、ただのプロ野球世代だ。彼らには何も言うまい。死ぬまで『ファミスタ』でもやってろよ、と突き放してしまおう。

だけど、サッカーのスピード感に酔う快感を知るキミには、私の気持ちが届いたはずだ。私はゲームライター生命を賭けて誓おう。これはサッカーファンなら、そしてサッカーゲームファンなら、絶対にプレイすべき傑作だ。迷うことはない。買え、買え、買え!

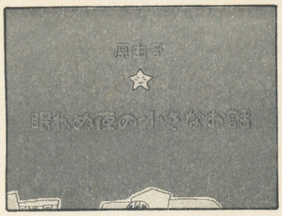
評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

10点満点で評価しろと言われたら、迷わず10点をつける。これが究極だとは言わないが、1993年8月現在、もっとも優れたサッカーゲームであることに間違いないからだ。かなり「荒削り」な部分が目立つゲームではあるが、そもそもサッカーというスポーツが荒削りなものなのだから、これはこれでいいのである。

唯一欠点があるとすれば、「本格的」でありすぎるがゆえに、サッカー無知の大衆には受け入れられないであろうこと。しかたない。サッカーを知る本物のファンだけでディープにハマろう。

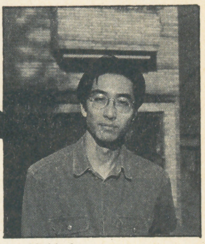
(投入時間/6時間)



■NECホームエレクトロニクス/アミューズ
■発売中■￥6800

原由子の眠れぬ夜の小さなお話

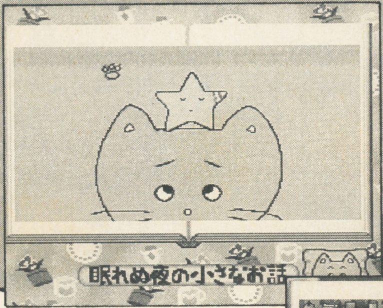
NECホームエレクトロニクスが自信をもって放つ異色のタイトル。あの原由子が原作の童話を、美しいアニメーションとサウンドでソフト化に成功！PCエンジンでアニメを見るというコンセプトを、ゲーム業界の寵児である広井王子氏が挑戦しているだけに一見の価値はある。家庭用ゲームというジャンルに新風を呼び込む可能性を持った、いま注目の1本だ。



工藤英人

MaCに強い編集兼ライター。目前の仕事の山にもめげず、たまにはちょっと北海道にでも行ってみたいと思っている昨今。ようやくお盆に予定を組めそうなので気分を良くしています。ノートパソコンやモデムを持たず、たまには仕事からはなれてノンビリしたい…。でも毎年そう思っているんだよね、これが。

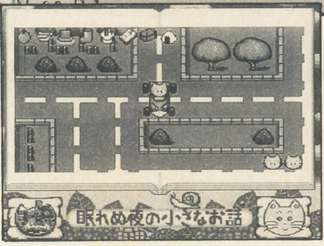




←CD-ROMなので、声はもちろん生声。ロパクもきれいに合っている

- ●メディア:SCD-ROM
- ●ジャンル:ETC
- ●ROM完成度:100%
- ●バックアップメモリ対応
- ●プレイ方法:1P専用

←どこまでもほのぼのとさせてくれるグラフィック。これが実にスムーズに動くのだ
↓舞台となる島の地図。あちこちにイベントが用意されている



新ジャンルの誕生

いま、ゲームの範疇に入れることができるジャンルとしては、シューティング、RPG、アドベンチャー、シミュレーション、パズル、アクションがあげられる。基本的には、ほとんどのゲームがこのなかのどれかに属するはずだし、たまにニュータイプのシステムがウリというゲームが登場しても、大抵はアクションRPGといった複合ジャンルのひとつとして数えることができるだろう。しかし、ここで紹介する『原由子の眠れぬ夜の小さなお話』のようなタイトルが出てくると、前述のようなことが自信をもって言えなくなってしまう。それほどこのソフトは既存のジャンルからはみ出していて、いままでのゲームとはまったく違う可能性を感じさせてくれるのだ。

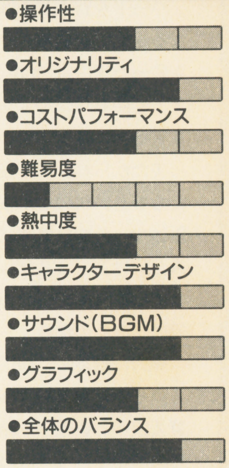
ソフトの内容としては、「絵本」をTVアニメにしたものだと思えばいいだろう。原由子が描いた童話を、プレイヤーがある程度参加しながら先を進めていくのだ。主人公は『ネコクン』と呼ばれる一匹の猫。プレイヤーは、この『ネコクン』とともに様々な物語を楽しむことができるようになっていて、ときには『ネコクン』そのものとなって物語を選択したり、いろいろなところに遊びに行ったりできる。こうして展開される物語自体が、原由子が描くかわいいキャラクターとあいまって実にほのぼのとしており、本で読む童話とは一味違う“良さ”を味あわせてくれる。

アニメーション自体は、動画と高音質に強いCD-ROMのため、TVアニメに匹敵するほどのなめらかさだ。それこそ、PCエンジンで「ノンタンといっしょ」を見ているような感覚に襲われるほどの出来栄えである。しかしこのアニメ部分がよくできているだけに、それ以外のゲームに求められる部分、いわゆるゲーム性が希薄なことに気づいてしまう。プレイヤーはマウス(パッドも可)によって画面上に穏されたポイントを押し、それに対して何らかのリアクションを楽しむようになっているのだが、いかんせんボタンを押す機会が少ないのだ。アニメがしっかりできているだけに、どこでプレイヤーが参加するのか、いつまでアニメ（物語）を見ていればいいのかをもっと明確にして欲しかった気がする。

数年前から「マルチメディア」という言葉がゲーム業界に浸透し、例えばマッキントッシュのソフトである『コズミックオズモ』などを通して、既存のジャンルに縛られない新しいシステムを持ったゲーム＝マルチメディアという図式が珍しくなくなってきた。(最近ではマッキントッシュのCD-ROMゲームはほとんどのものがマルチメディアということにされてしまっている)しかし、マルチメディア自体の定義がしっかりとされていない現状で、少し特異なゲームは皆そうだと言ってしまうのは非常に危険だろう。この『原由子の眠れぬ夜の小さなお話』も、ソフトとしてのコンセプトの新しさから、下手をすればマルチメディア・タイトルということで簡単にくくられてしまう危険性がある。しかし、このソフトのおもしろさは「マルチメディア」などという言葉とは無縁なのだ。見れば楽しい、それこそ寝る前にプレイすればほのぼのとする、それがこのソフトの素晴らしい部分であり、すべてだと思う。

今後もこういった映像を重視した、ゲームとはちょっと違うタイトルがたくさん出てくるはずだ。それらがこれから築く、新しい表現が詰まったジャンルに期待したい。

評価表



ソフトをスタートすると、まずは主人公である「ネコクン」と、空から落ちてしまった「ホシクン」との心暖まる物語が始まる。このあとで、「ネコクン」が住んでいる島の地図が表示され、好きなところに行くことができるようになっているのだ。操作はすべてマウスを使うので、大人から子供まで簡単に先に進むことができる。ほとんどのシーンがアニメで構成されているので、ゲームをプレイしているというよりも“見ている”という感じ。1日30分ぐらいずつ楽しむのがいいんじゃないかな。

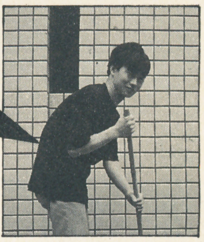
(投入時間2時間)



■任天堂■発売中
■¥3900(税込み)

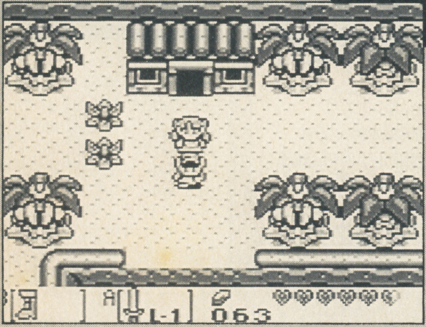
ゼルダの伝説～夢を見る島～

FC、SFCで大人気を博した『ゼルダの伝説』が、GBでついに登場！ 一度迷いこんだら二度と出られない、夢の島コホリント島が舞台。脱出する方法はひとつ。かぜのさかなを目覚めさせることだ。今までの雰囲気はそのままに、新しい要素がふんだんに盛り込まれ、ゼルダシリーズの決定版といってもいいだろう。さすがは任天堂と感心させられる場面が、随所に散りばめられている秀作だ。

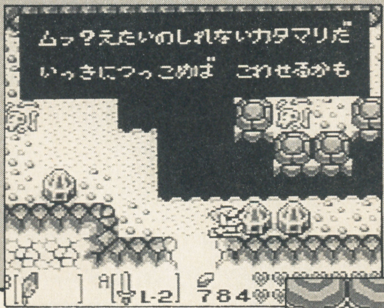


ナップ金太

「ナップ金太」て変な名前だよな。でも最初はもっと変な名前にするつもりだったのだ。その名は「カナリア将軍」！ 他に「イグアナ天国」なんていうとんでもない案もあったのだけど、あえなくボツ。こんなバカな名前を考えた会社の同僚は弟を「おっぱい博士」と呼んでいる。そしてそいつの通り名は「キャビア次郎」だ。



←登場キャラクターを連れて行動することもある。今までにない要素だ



- ●容量：4M
- ●ジャンル：ACTアドベンチャー
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：バックアップ
- ●プレイ方法：1P専用

←詰まることがないように、アドバイスが行き届いているのだ

↓どのセリフを聞いても思わず微笑んでしまう。電車の中でプレイするときは注意した方がいいぞ



買うべきか否か

ハードを買うときは、購入の動機となるソフトがあるものだ。僕がSFCを買った理由は『ゼルダの伝説』である。で、今回も『ゼルダ』をやるためにGBを買った、とまではいかない。もう持ってたからね。でも長いこと眠っていたGBを、机の中からひっぱり出す原因となったのは事実。『ゼルダ』をやってみたいけど、GBだしなあ…」と躊躇している人たちのために、買うだけの価値があるのか教えちゃおう。

絶対に買え！ 飯代を削って、毎日カロリーメイトを食うはめになっても買え!! といきなり結論。しかも今までの態度と打って代わって命令口調である。それだけ買う価値があるってことだ。以上終わり。にしたいんだけれどそうはいかないので、『ゼルダ』のどこがいいのか説明するよ。

まず、よくできたアクション。回転斬りやジャンプなど、とてもGBとは思えない動きを見せてくれる。まあ、こんなの当たり前だよね。アクションが悪かったら『ゼルダ』じゃないもの。

次はアイテムをフルに活用して、謎を解いていく楽しさ。今まで行けなかった所がアイテムを手に入れることによって、行けるようになる。これってすごくうれしい。何でだろうと考えてみると、女の子とお付き合いをしていくのによく似てるからだと思うんだ。1回目のデートでは手をつなぐ以上のことはできない。だけど、2回目はアレして、3回目はなんとあんなコトまでできるようになる。他人には侵すことができない女の子の領域に（今はまだ行けないところに）、デートを重ねることで（アイテムを入手することで）、踏み込んでいくことができる。どう？ 同じでしょ。女の子と付き合うのは楽しいよね、だったら『ゼルダ』も楽しいに決まってる。でも、この程度のことは『ゼルダ』をやったことがなくても、簡単に予測がつくはずだ。

それでは『ゼルダ』のいったいどのへんが、僕に飯代を削ってでも買えと言わせるのだろうか？ それは、誰にでもプレイできる親切設計と、メッセージやキャラクターに貫かれてるお笑いのセンスにつきる。

親切設計という点については、もうこの上ないくらい。ゲームスタート当初から、図書館にいけば全体マップが見れる。大切なメッセージは、何度でも見られるようになってる。岩に触れれば、どうやったら乗り越えて行けるのかヒントが出るときりがない。特に僕が重宝したのは、メッセージが何度でも見れること、プレイ時間のほとんどを、会社の行き帰りの電車で費やしたからだ。メッセージなんて覚えてらんないし、メモなんてもってのほかだもんね。ハンディゲームという性質を考えれば当然かもしれないけれど、巷にはそんなことすら考えられていないゲームが多いから困ってしまう。

笑いのセンスも最高！ 1番笑ったのが海辺でたたずむマリンを見つけたとき。寂しげなマリンを見つけて主人公が言ったセリフが「チャ チャンス！」だもの。そりゃあ海は最高の場所だけどさあ。何がチャンスなんだかなあ。次の展開に思わずオギオギしてしまったよ。これからプレイする人のためにあまり書かないでおくけれど、ニヤリとさせられることは間違いないぞ。

NPCの登場など、他にも今までのシリーズにはなかった魅力がたくさんある。GBを持っていない人は、思い切ってハードごと購入しても損しないと断言しておこう。今ならGB本体もかなり安いしね。中古ページの担当者から聞いた情報だから、間違いないぞ。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

どの項目についても評価は高いぞ。評価表なんて付けるのもバカらしいくらいいいできだからね。オリジナリティだけは、続編ということで少し低めに設定した。でも本文にも書いたとおり、新しい要素がたくさん盛り込まれている。音楽は個人的にはいいと思う。アイテムを手に入れたときに、あの音がなると「手に入れたぜ！」て感じがするからだ。唯一気になるのが難易度。ちょっと高すぎると思う。せっかく誰でも楽しめる親切な作りにしたのだから、難易度も合わせて作って欲しかった。

（投入時間：30時間）

ユーザーズアイ
USERS'EYES
HOT GAME REVIEW【番外編】
読者レビュー

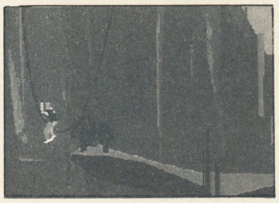
なぜMDソフトの投稿が少ない？　セガシンパである担当者は悲しさで枕を濡らすばかりである。立ち上がれ、MDユーザー！

SFC アウターワールド

●ビクターエンタテインメント●￥8800(税抜き)●ACG
文・北海道 山口和則

見て！ 感じて！ 考えろ！ 考えて解決する楽しさを忘れてないか!?

ザッ、ザッザッザッザッザッ、オウッ。
　あっ、また死んじゃったよ。これじゃないのかあ。じゃあ、今度は別の事をしてみるかな。
ザッ、ザッザッザッザッザッ、ザッ！（ジャンプした)。
　よしっっっ。やったあ！
ザッ、ザッザッザッオウッ、ボクボクボク（敵に殴られている音)。
　………今度はここかよ。やっと抜けたのになあ。いやあ、きついなあ。ここどうすれば抜けるんだ？
　なんてふうに近頃ゲームで遊んでいて頭を使った事がありましたか？　RPGは盲導的だし、近頃のAVGはコマンドを適当に入れていけば簡単に解けるし、あまり頭を使わなくてもよかったのではないですか？
　しかし、このAVG『OUTER WORLD』は違う。大きな違いは「メッセージがない」ということだ。これはどういう事かというと、自分でキャラクターを動かし、画面を見てその限られた情報で考え、試していくのだ。これを不親切と呼ぶ人も多いと思う。そのたったひとつの答えを求めるまで何度も死ぬだろうし、その答えがわからなければそこでつまってしまうからだ。しかし、考えてもみてほしい。ただコマンドを入れていけば終われるAVGがそんなにも面白いだろうか？　ストーリーがよければ面白いだろう。でもそれはそのストーリーを外から眺めているような気がしないか？
　能動的に楽しめるアドベンチャーがあることも知っていてほしい。
　肝心の内容は遊んでない人の為に割愛するが、オープニングからものすごくかっこいい。これだけで「おおっ！」と言ってしまうだろう。うまくなればこのゲームそのものが見事な演出に見えるかもしれない(なぜ『しれない』というのかというと一度も死なずにこのゲームをとけないからだ)。いくつか強制的な演出もあるが、それがまた伏線になっていたりする。これがまたいい。『推して知るべし』だ。
　なお、このゲームで遊ぶときは部屋を暗くして、ステレオにして遊ぶと凄く雰囲気がでるぞ。
　最後にこのゲームをAVGとしたのはこれが自分で考えて行動するところをアドベンチャーと思ったからだ。


➡毎日、少しずつ解いていくのが賢い遊び方。一気にクリアを目指すと血管が…

私の評価表

演出	Ⓐ
操作性	Ⓑ
グラフィック	Ⓑ
音楽効果	Ⓐ
難易度	Ⓐ
地味度	Ⓐ

総合点87

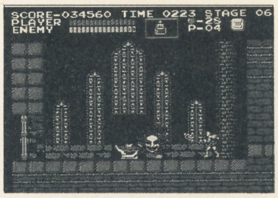
選評　「ザッザッ、オウッ」で見事にこのゲームが表現されてててすごくオカしい。既存のAVGに不満だらけのキミ、このゲームにはキミの求めるものがある！

FC 悪魔城ドラキュラ

●コナミ●￥3900(税抜き)●ACG
文・東京都 高野浩明(21歳)

古くとも一騎当千の秀作。今どきの雑兵がかなう相手ではない。ついに復活の老将！

　本日の「朝までゲームトーク」は頑固青年（以下『頑』）さんと幸福成人（『幸』）さんに語っていただきます。ではどうぞ！
………パチパチパチパチパチパチパチ……
頑：どうも。頑固青年ってもんだ。
幸：私は幸福成人。よろしく。
頑：今日のテーマは『悪魔城ドラキュラ』。ずいぶん古くせえゲームだな。
幸：いえ、最近復活したんですよ。ディスクカードの名作中の名作。もう6、7年前デビューしたんです。で、ディスクシステムのない人のためにこうしてカセットになり復活したわけですね。
頑：ディスク？　ああ、そんなのもあったっけ。でももうなくなったんだよな。
幸：私はディスクの大ファンだったんですよ。書き換えなら安くてすみますし。
頑：その年でディスクの書き換え？　恥ずかしくねえか？
幸：………。さて話を戻しましょう。このゲーム、主人公シモンがドラキュラを倒すため城をめざし旅立つアクションゲームなわけですが、いい出来なんですよ。ゲーム全体のレベルが高いんです。
頑：操作がちょっと重いけど、確かにいいよな。絵や音も、7年前のゲームとは思えねえ。バランスも最高だな。
幸：「マリオ」とかに比べて操作は重いですよ。ジャンプしたら方向転換できないですし。でも、この雰囲気、このキャラクタにはこの重さが合ってるんです。
頑：まあ秀作なのは確かだけどよ、ストーリーは一本道で単調じゃねえか？
幸：そうですね。でもこのゲーム、何度もプレイしたくなるんですよ。初めは易しく、徐々に難しく、最後はかなり手強く。その難易度の上がり方が絶妙なんですね。やればやる程のめり込める。これってアクションゲームとして重要なことです。
頑：確かに、一度始めたらエンディングを見るまでは気がすまねえよな。最後のドラキュラが倒せなくて何度も泣いたぜ。で、やっと倒したと思ったら変身しやがる！
幸：個性的なボスキャラも楽しみの一つでしたね。攻略法を考えるのも楽しかった。
頑：なんか、久々にやりたくなったぜ。よーし、俺ディスクユーザーだから、書き換えなら五百円ですむな。ラッキー！
幸：いや……。このゲーム、なぜか書き換えはやってないんです。残念ですね。



➡ディスク版が発売されたのは7年ほど前。今回、難度セレクトだけ追加された

私の評価表

グラフィック	Ⓐ
サウンド	Ⓐ
操作性	Ⓐ
ゲームバランス	Ⓐ
価格	Ⓑ
なつかし度	Ⓐ

総合点99

選評　きちんとしたゲーム評はしてるんだけど……なんだ「頑固青年」とか「幸福成人」ってのは？　高野浩明は、この妙なセンスに磨きをかけていってくれ。

※募集要項…①本文は19文字×50行、②ソフトのウリになるキャッチコピーを19文字×2行、③自分で選んだ6項目についてABCの3段階で評価、④ゲームの総合点を100点満点で。
採用者には謝礼品を差し上げます。〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 Hippon Super！編集部ユーザーズアイ係まで。

サリーのスクリーン切って9m（メートル）

どーも。頸動脈で。先月号からタイトル変わったけど、内容は同じ。あなたの悩みを受付ますショー。

✿「目が誘ってる」と、人によく言われますが、目が一体、何を誘ってるんですか？

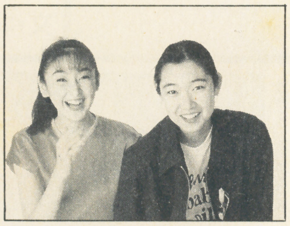
（東京都　ろーざ♥ふぁれる 13歳）

アレじゃないの？　アレ。アレっつったらアレでしょ。コレやソレとはワケが違うのよ、コレは。アレレレレー。

✿2年前に喉が渇いた時の為に、スティックカルピスを会社に持って行ったんですが、1本だけ余ってしまい、未だに会社に置いたままです。このカルピスを飲もうかどうか悩んでます。ちなみに製造年月日は'91.7.23です。

（大阪府　まきまき　21歳）

貧乏じゃないんだから、さっさと新しいので潤せばイイじゃないのヨ／　貧乏なら考えましょ。



暑くてヘリコプターに乗る 2点

Reader's FREE TALK



㋚編集部でも団地のフリーマーケットで一冊￥一〇〇で全巻購入した人も。ねぇ、井上さん

静岡県・夢狩／ 19歳

昔からの読者の諸君は、「投稿美人を探せ／」で有名な「結城さな」ちゃんを知ってるわよね。今月はニントモかんとも重大な発表が……。㋚

✿僕は、結城さなさんと文通してます。（中略）あいにく雨だったのでデパートとかウロウロしてずっと話をしてました。（中略）今は付き合ってます。

（山梨県　山寺慶一　17歳）

あらまー。デパートでウロウロはちょっと悲しいわね。しかーし、かの結城さな嬢からのハガキは……。㋚

✿ねぇ、サリーさん。不倫って、やっぱりヤバイかなぁ。

（静岡県　結城さな）

マイガッ。このハガキの内容は一体？　山寺くん、独り占めしちゃイヤよ。㋚

✿ついにワリオとかいう訳のわからん奴にまで地位を奪われたルイージ。彼はこのままショービジネスの世界で生きて行けるのだろうか？

（東京都　桜花騎士嵯峨）

アメリカじゃぁ、2週間で打ち切られたらしいよね。え？　ホント？ ㋐

✿5月末日、アルバイトの面接で編集部に行きましたが、見事落とされてしまいました。（中略）絵も文章も稚拙でしたが、1番の敗因は「自分の考え」をはっきり話す事ができなかった事だと思います。まだ東京にいるうちに、自分がもっといろいろな面で成長して、その時まだ人材募集をしてたら、もう一度応募しようかと思ってます。最後に。あの時はお世辞と思われるのがイヤで言いませんでしたが、サリーさんは写真で見るよりずーっとキレイなんで驚きました。

（東京都　菊羅魔呼）

結構スゴイP.N.（ペンネーム）ね……。そうね。面接では自分が何をしたいのか、自分の考えはこうなんだ、と言える人が大切なワケ。人生の目標が無い人は、書類選考で落ちちね。㋚

✿ヒッポン編集部も夏のボーナスが出たと思いますが、皆さんは一体何に使いましたか？　多分サリーさんはクレジットカードの支払いだったんじゃないかなぁ？

（静岡県　おりおフィアット　23歳）

失礼な〃　カードは持ってるけど使わないわ。ちなみにゴールドカード。とりあえずあたくしは友達の結婚式に出るけど、みんなは？ ㋚

井上：沖縄に行く。

三橋：ローンの返済。夢がない。

根本：たけぼう（広報）と飲みに行く。

浅野：衣類不足の為、服を買う。

元宮：俺も。



㋚そうねぇ。編集部に入った頃のあたくしの視力が両方1.2今現在で0.3、0.7だしー。取説の注意書きもあながちウソじゃないわ

静岡県・青龍くるりん

依田：ネオ・ジオソフトを買う。

徳永：栄養をつける。

✿俺の通っている高校は、佐竹雅昭の出身校だ／　どうだ、まいったか。ちなみに結構頭がよくないと入れません。

（大阪府　北千里高校）

あー、そう。くやしいから本名出してやる。山田晋よ。㋐

✿ゲームのパッケージと言えば、やはり『ファミスタ』でしょう。'93は亀山と古田もいたあのパッケージ。忘れえぬ思い出はやはり「中古屋で買った'87は初代にシールをはっただけだった事件」ですね。全国にどれくらいの被害者がいるのでしょうか？

（千葉県　虎宮義玄　17歳）

あ、俺、俺。　（騙されんぼ内田）

✿ハード3機とソフト40本を売って、メガドライブ2と『ぷよぷよ』を買った。もう無駄金は使わない。でも〇浪で1000万は使った。

（大阪府　池田某　22歳）

働け。コラ。㋐

さー、来月号からは新ジョブシステムの始まり／　大ウソ。サリーやアサノが感動するハガキを送ってちょ。㋚

DESK TOP

家に身長約40cmのヨッシーがいるのね。で、朝「どーも股間がモゾモゾするわ」と思ったら股間から首をもたげてヨッシー。げっ。㋚

依田です。そしてゴメンなさい。

コンチハ依田です。先月号の予告どおり、「NEO・GEOのすべて」で多大なミスが発覚いたしましたので、ここにおわびと訂正をしたいと思います。

P6　右下NEO・GEOハードスペック表内

誤：直接RAMアクセス能力

正：直接ROMアクセス能力

誤：最大33Mbit

正：最大330Mbit

P8～70　右上コントローラーのイラスト内のイラストとボタン説明A～Dの色違い

P128　一番下の写真の説明文の中のコマンド

誤：←＋Aボタン

正：→＋Aボタン

P129　ビッグ・ベアのファイヤー・ブレスのコマンド

誤：→↙↓↘←＋BC

正：→↙↓↘←→＋BC

その他まだいくつかありますが、スペースの都合で全部は紹介できません。この本を買っていただきました読者の皆様に、大変なご迷惑をおかけしました事を、深くおわび申し上げます。　（依田）

おたよりはすべてここ 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5 宝島社 HiPPON SUPER／編集部「FREE TALK REMIX」の係まで。掲載者には特製テレカ／



Maker's FREE TALK

因トップはクリントンの人気をしのぐ勢いのこの人から。行っちゃってポン。

✡西麻布醜食倶楽部推奨黒星昼餐品書き。その①爆裂裸のランチ～マグワンプ風。本倶楽部備品の電子黒煙器にてCVS弁に分子振動励起燻蒸したる後これを食す。勧気と換気。即ち生きてこそ。その②ルート246にチケット制立食サルーンを見た！　……すまぬ。いきなりネタ割れの失態。しかし取り放題の刻み葱＝ヴィタミンBの絶えざる誘惑にピーク時200%のカウンター占領率。さても中性脂肪沈着の歴史と謎をめぐる旅の行程は勤労報酬に依り拘束決定されるというマルクス・エンゲル係数理論へ帰結するものよのう……穀濆合うも……テケテンテン……。

（メサイヤ　松田）

✡新宿住友ビルの49階にうまいスパゲティ屋がありまして、僕達はここで昼食を取る事が多いっス。ランチタイムはスパゲティのみの販売になりますが種類はなかなか豊富、味は薄口で上品です。一番うれしいのは、飲物がセルフサービスで飲み放題とゆー事です。おまけに1000円は安い！　……というわけで、サリーつゆきさん、今度一緒に食べに行きませんかァ？　評価：★★★★（5点満点中）

（カプコン広告宣伝部　船津）

因住友ビルは、ギャルソンパブというおかまショークラブに昔よく行ったわ。ヒロミさん、元気？　㋚

✡昼飯はうちで食えと申し上げたい。当社では社員に料理部長を配し、完全自炊体勢を施行しております。メニューは和洋中を選ばず多岐に渡り、日々、奥様雑誌で新メニューの研究開発に余念がありません。夏はソーメン、冬は鍋を合言葉に激しく料理しております。これと言うのも不況のおり、ソフトで食えなくなったら、定款変更して食堂を開くという経営戦略の結果なのです。

（大宮ソフト　鈴木）

因完全ニ毛作。うますぎ。　㋚

✡昼食はやはり『さち』に限る！　そこのね～ちゃんの角刈りのかっこいい事！　つい「よっ！　カールルイス」と声援をかけてしまいそう……。味の方は2点ぐらいかな？

（コンパイル　中市）

✡「クリープショー」のビデオを流したトンカツ屋さんとか（今はそんな事ないですよ）、昼時は時間がかかるとかで、お好焼きを焼いてくれないお好焼き屋さんとか、ボヤを出して以来、綺麗に改装された「焼き立てのパン屋さん」とか……。お昼ごはん買ったら髪の毛が入ってたとか、虫が入ってたとか、ソーメンのだしを交換してと言ったら追加料金になるよっとオバちゃんにすごまれたとか、その類の話題には事欠かないんですけどねぇ。

（SNK　綿串でんかな）

因さすが大阪……あなどれない……。

✡池袋か大塚に来ましたら、超おすすめのお店が千葉家。注目してもらいたいのは量。特に大盛りを頼むと、後半食えなくて、麺で遊んでしまう人続出。更に千葉屋の名物メニュー「ちゃんこそば」と「冷やし中華」の大盛りは今までの常識を覆す量にあぜんとしてしまう事間違いありません。例えていうなら「これ食ったら賞金でもくれるんかな一現象」ですね。味：★★★　怪しげ度：4　量：10ってとこかな？

（サミー　竹中）

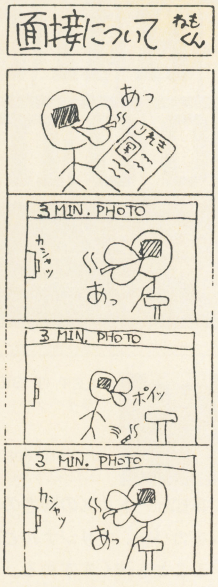
因来月は「なぜ、ゲーム業界に入ったか？　がテーマ。君の意見を待つ。㋚

因2日ほど頭を使わないでいたらバカになった。そんなワケで原稿が書けないぞ。やーれやれ困ったなと。今日は任せた、つゆき。㋐

やっぱり人材大募集！

●編集部ではただ今、アルバイター君を募集しています。ヤル気のある女の子大歓迎！　都内在住で通勤1時間以内、18歳以上の健康な男女求む！　委細面談。履歴書（写真付き）と自己PRを別紙で添え、「アルバイト募集」係まで。

●イラストレーターとライターも随時募集中。作品と履歴書同封の事。キャリアに応じて優遇いたします。書類選考にパスした方は、編集部より面接の日時を電話にてお知らせいたします。尚、電話でのお問い合わせは御遠慮願います。





㋚ほぉ。一人つっこみ、一人ボケですかい。しかし、残念なお知らせが。辛口レヴューの辻さんは、今月号で卒業なのでありんス。また会える日をお楽しみに

茨城県・昇龍脚!!

今月のお題目 昼飯はここで食え！

㋚あー、もぉ。毎日毎日、上〇大学の学食ばっか食べて、飽きるんだよねぇ。味も値段も安くってさぁ、ゴミ食ってる気にさえなるんだよ。まったく。食通の俺にゃー、たまんないワケ。ねぇ。メーカーの広報さんとかって、よく歩いたりするから、（偏見）、けっこうご飯のおいしい所って知ってんじゃないのかなぁ？　え？　ちょっと違う？　あ、そう。まぁ、いいからさぁ、今回は、

「昼飯はここで食え！」

っていうのやってくんない？　え？　つまんない？　まぁまぁ、俺ら食欲難民を救うと思って。

（某社　MCハナヂー）



㋚ゲーム業界裁き人：けつかいろふ先生にお便りを出そう！　返事は……秘密。

そろそろ集計でも始めましょう

イシノ▶ぼちぼちとお便り、投票もたまってきたみたいだね。

アサノ▶そろそろ発表と行きたいものですが……。

イシノ▶結構、常連さんが何度も送ってきてくれたりしてるからねえ。ダブってたりすんだよな。

アサノ▶数が揃わないと面白くないですからね。……出してない人は急いで出しましょう。

イシノ▶そして、常連のみなさん、いつもお手紙ありがとう。

アサノ▶……てなわけで、とりあえずは、ゲーム音楽と最新テクノ事情との関わりなんかも探っていきたいんですが……。

イシノ▶最近忙しくてさ、イマイチ疎いんだよ、そのへん。

アサノ▶いや。私も。

イシノ▶うーん、少し勉強し直さなきゃいかんかな。

アサノ▶そうですねえ。そろそろなんか新展開も見せたいところですし。

イシノ▶全然具体的な話じゃないけれど、一応期待しててね。

BOOK REVIEW

デジタル・ヒーローズ ソニーマガジンズ刊

待ってました!! のゲーマーズゲーム論。ついに出た。

ここに書かれているのはタレント教授の迎合でもインチキ文化人のハズレた断定でもオタクの戯言でもない。全てのインチキ野郎と戦う戦闘的ゲームジャンキーによる戦闘的ゲーム論だ!!

というと大げさだが、この本はこの世にゲームが存在することの幸せを高らかに謳歌する文章で全編埋めつくされている。これを読めば初めてファミコンに灯をいれた時のワクワクや、初めて自キャラが動いたときのドキドキした感じが全身にみなぎってくることだろう。近頃ゲームへの倦怠感を覚える貴兄に特におすすめ。■アサノ■



渡辺浩弐氏や本誌でもおなじみの佐藤大氏もライティングで参加。定価1200円

GAME MUSIC 概論
イシノ アサノの IN A TECHNO ROOM
#1 テクノの部屋



イシノ
パソコンを買い替えたいけど、何が何だか"わからん"ぞ。



アサノ
今年の下半期は勉強することにした。したんだってば。

Reader's Voice

はいはい、毎度苦情受付けコーナーです（そんなコーナーあったか？）。ま、今後もチャートへの応募ハガキなんかから、ちょっとづつ紹介していきますから。よろしく。「ひとこと。超兄貴ばっかり特集しないでほしい。(ひーきしすぎだ) それと、今度、ゲームミュージックライブがあるので特集してほしい。ちなみに僕はＪＤＫバンドのファンです。」

（岐阜県・疾風神参上）

とりあえずライブのニュースは載せました。メーカーバンドの人気も根強いねえ。まあ、兄貴情報もね。責任上、フォローはしないとさ（笑）。

ほかのみなさんも、コーナーの提案やリクエストのハガキもありがとう。必ず反映させるからね。■イシノ■

ゲームミュージックの兄

『超兄貴』のバキバキのサンプリング音にシビレた人にぜひすすめたいのがこのライバッハ。スロベニア（旧ユーゴ）のテクノというだけで充分に怪しいこの連中、おどろおどろしいまでにカタイデカイアツイ音で固めた曲群は圧巻の一言。で、音と同じくらいコワイ人達なのかと思っていたら、『LET IT BE』(右写真）では全編超大げさアレンジでリスナーをひっくり返らせたシャレ好きな一面も持つ。邦版は廃盤らしいので、洋版屋さんで探してみましょう。他に『OPUS DEI』『CAPITAL』など。■アサノ■



LET IT BE
ライバッハ
MUTE RECORDS
日本円で¥3000位(笑)

ご存知ビートルズの同名のアルバムをカバー。オリジナルと聴き比べることを強くすすめる。１曲目『GET BACK』が秀逸。

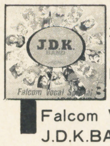
New Disc/ 今月の新譜



2800円
７月21日発売
KICA-7615
キングレコード

MIDI POWER ver.3.0 —X68000 COLLECTION—

X68000とMIDIユーザー向けに出されたコレクション。グラディウスIIIと悪魔城ドラキュラを全曲収録。



3000円
７月21日発売
KICA-1128
キングレコード

Falcom Vocal SPECIAL J.D.K.BAND 3

新たに２人の女性ボーカルを加えたJ.D.K.BANDのボーカルアレンジ集。「イース」「英雄伝説」等より選曲。

因縁対決!? G.M.LIVE 2本立て!!

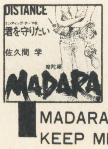
Ｇ．Ｍ．関係のライブイベントが立て続けに２本、この夏に炸裂！ 奇しくも主催者は、メディアワークス（電撃系の出版元ね）と角川書店。「元祖ＶＳ本家」対決の様相を呈している。電撃／8/19〜20（日本青年館）。出演／矩形波倶楽部、葉山宏治＆ブラザーズ、SSTバンド、ALFHLYRA。角川／7/30〜8/1（クラブチッタ川崎）スチャダラパー、ZUNTATA、たま、PINK SAPPHIRE。GAMEDELICとJDKバンドは双方に出演。



3800円
７月21日発売
KICA-1123〜4
キングレコード

聖魔伝説３×３EYES from MEGA-CD

アニメ版で知られる和田薫氏によるオーケストラ編を始めとした、２枚組オリジナル・サントラ。



930円
７月25日発売
PSDR-5020
ポリスター

MADARAオープニングテーマ KEEP ME'S DISTANCE

文化放送のラジオドラマ「MADARA」のテーマ曲となった、佐久間学のシングルCD。エンディング曲も収録。



1000円
７月21日発売
PODH-1153
ポリドール

"アルシャーク"イメージソング STARTING OVER

バーディガールズ改め「パフ」の、デビューシングル。作詞・作曲は、ゲームの原作者＋サントラ作曲者。



3000円
７月14日発売
TOCO-8088
東芝ＥＭＩ

ストリートファイターII —魔人の肖像—

カプコンの原案・構成・脚本による「ストII」のドラマＣＤ第３弾。初回予約には、ポスター等の特典あり。



3000円
７月21日発売
NACL-1113
ＮＥＣアベニュー

天外魔境　風雲カブキ伝 オリジナルサウンドトラック

それぞれの声優が歌う、５人のキャラのテーマソング等、19曲を収録。音楽担当は、ゲーム同様田中公平氏。

プレビュー

風雲!SLG城

城主はF-16ファイティングファルコンのアーケードゲーム『エアーコンバット』を初体験。画面のなめらかな動きと演出、そしてスピードに大満足。SFCなどでもああいったフライトSLGが出ればいいのだが、処理速度の面などで無理なのだろうか。でも欲しい。
SLG城々主／猪野清秀

「このソフトで僕らは遊びたい!」～『プリンセスメーカー2』(ガイナックス)の巻

パソコンゲーム界での育成SLGブームのきっかけをつくり、爆発的な人気を得、領民からのホビー機への移植希望の葉書も絶えない『プリンセスメーカー』(ガイナックス)の続編がついに発売された。城主も発売日当日に購入し、睡眠不足で体力を落とし風邪をひいてしまうほど、プレイしまくってしまった。それほど面白く、プレイする者を引き付ける魅力があるのだ。

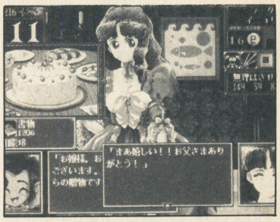
そこで今回はこの『プリンセスメーカー2』の前作との違いを領民に紹介、その楽しさをお伝えしようと思う。

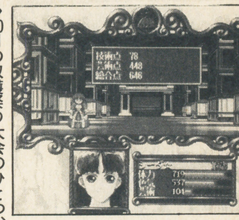
『2』は『1』と異なり、プレイヤーは天界から授かった娘を育てることになる。期間は10歳の誕生日からの8年間。スケジュールは一ヶ月ごとに計画・実行し、習い事やアルバイトは10日単位で変更ができる。もちろん計画は育ての親であるプレイヤーが行う。

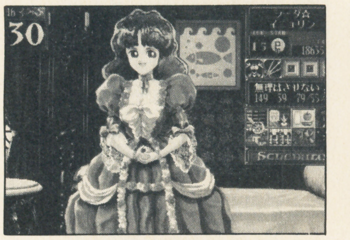
知識を高めるための自然科学や神学などの学問、敵やライバルと戦うための武芸関係、社交界に出るために必要な社交系の習い事など、娘を鍛える(教育)命令は全部で10種類。学費を稼ぎ、社会勉強をするためのバイトも15種類ある。プレイヤーは娘の体力やストレスに気を付けながら、教育したりバイトをさせ、娘を成長させていく。18歳になって成人したとき、娘がどんな人と結婚するか、どんな職につくかは、プレイヤーの教育次第なのだ。

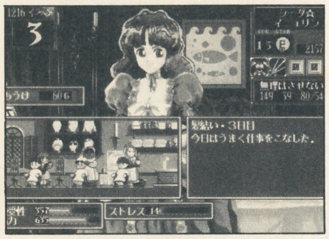
前作で不評だった単調な進行も、『2』では数多くのイベントが発生し、プレイヤーを楽しませてくれる。一度のプレイですべてのイベントに遭遇するのはほとんど不可能なので、ゲームプレイに飽きるということはない。何度でも楽しめること請け合いである。

さて移植の可能性についてだが、現在のところホビー機への移植予定はないという。非常に残念だ。


↑娘の誕生日。贈物をして、祝ってあげよう


↑10月の収穫祭の大会のひとつ、ダンスパーティー


↑ゲーム基本画面。普段着以外の服を買えば、着せ替えもできるぞ。ドレス姿も美しい


↑『2』ではバイトや教育をさせると、それにあったアニメーションが表示されるのだ

◉パソコン界では今、育成SLGブームなのだ◉

『プリンセスメーカー2』の発売に前後して、パソコン界ではいくつかの育成SLGが発売された。その中の一作『誕生』(NECアベニュー)は、アイドルを育て上げるという、一風変わった育成SLGだ。移植の可能性もあるぞ。


↑育てるアイドルは三人。それぞれが個性的で育てるのも大変

SLGフリートーク

■元祖『ファイアーエムブレム』で気になった点を一つ。ミネルバいわく「こんな卑怯な戦いは賛成できません」……でもね、戦争ってのは卑怯でひどい方法を繰り返すものじゃないかしら。品よくカッコつけてちゃ勝てないと思うのよ。だからマケドニアは負けたんじゃないの? アタシはむしろ王女を人質にされたくらいで国を売って民を苦しめるミネルバの方が卑怯だと思う。

(新潟県・海王スナ)

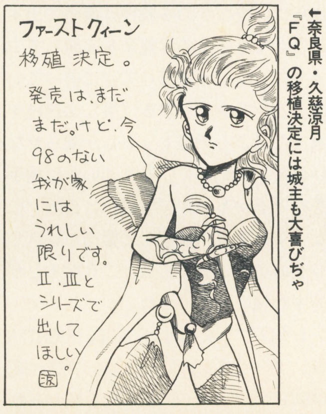
●難しい話だね。作戦を考えても、それが卑怯だとも言われる場合もあるし。

だけど、「勝てば官軍」という言葉にもあるように、とにかく戦いに勝てば、多少はどうにかなってしまうという事実もあるんだね。過去の大きな戦いを歴史書で詳しく調べてみよう。いろいろな事実が分かってくるはずだぞ。

■世間の風に反して、『鋼鉄の騎士』にハマっていたら、自分が戦術級の人間と理解した。

(岡山県・S.EAGLE)

●城主も『鋼鉄の騎士』は大好きだ。『2』の発売が楽しみであるぞよ。



↑奈良県・久慈涼月
『FQ』の移植決定には城主も大喜びぢゃ

城主様のありがたいお言葉

パソコンSLGの移植希望リクエストを活性化するために、「城主が独断と偏見で選んだ移植希望SLG五十選」をSLG城の特集でやろうともくろんでいる城主。だがページが足りない。すべての領民よ、支援の葉書をどしどしSLG城に送りつけるのだ!

さて、SLG城では以下のコーナーについて投稿を募集している。

(1)「このソフトで僕らは遊びたい」

移植して欲しいパソコンゲームを葉書に書いて送ろう。システムが変更したのを忘れずに。ベスト3を順位別にして理由も添えて出すのだ。すでに移植されているゲームのベスト3ではないことに注意しよう。

(2)「私だけが知っている」

裏技、テクニック、逸話などを投稿してほしい。

(3)「SLGフリートーク」

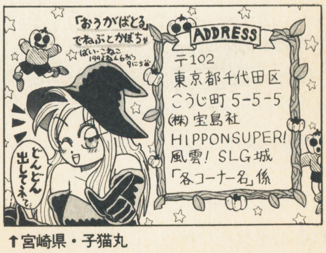
SLGに関連のあるフリートークなら何でもOK。イラストによる主張もOK。最近は質が上がってきて城主もニコニコ顔なのだ。

(4)「SLG・Q&A」

城主をこき使おう。ぴしぴしっ。

(5)「攻略・解説リクエスト」

宛先はこちら。葉書の枚数は領民の愛の度数に比例する。抱えきれないほどの投稿を待ってるぞ。



↑宮崎県・子猫丸

●連載第16回

ドント・ウォーリー内田の

海外ゲーム雑誌の正しい読み方

HOW TO READ THE GAME MAGAZINE FROM OVER SEAS



マリオの映画を見ました。別にゲームと関係のあるものではなくて、チョット映像に凝ったアクション映画。感想はというと…、内田は不覚にも眠ってしまいました。映画といえばストIIも現在制作途上。う〜ん、ちょっと不安になってきちゃったな。

待望のストIIターボが発売された。これで去年に引き続き、またもや夏は格闘一色、となりそうな気配。だけど、そんな尋常ならざる夏を過ごすのは、別に日本人だけじゃない。副題"WORLD WARRIOR"は今や現実のものとなり、昇龍拳はもはや世界共通語になっちゃったんだ。なんたってストIIプレイヤーは「全世界でも6億人」(／)とカプコンが言ったとか言わないとか。いくらなんでも0がひとつ多いよなぁ。



←ストII雑誌『快打旋風II』。関係ないけどPCエンジンのスパグラの広告が表紙裏に載っていた

最新ストII海賊版事情

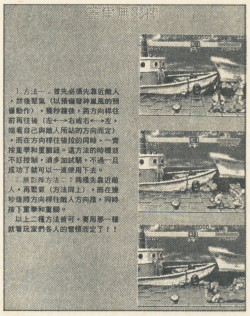
世界人口の10人にひとりが波動拳の撃ち方を知っているかどうかはともかく（笑）、こうも軽々と国境を飛び越えて同時にヒットしてしまうソフトも珍しいというストII。7月に発売されたSFC版ターボは今のところ日本だけだけど、アメリカやヨーロッパでの発売もあとは時間の問題。

もちろん、アジアでも大人気なのは知ってのとおり。香港や台湾ではコミック化されたストIIもウケまくっており、このコーナーの連載第2回では『街頭覇王』なるストII漫画も紹介したよね。で、今回はその台湾で新たに入手した、ストII"イリーガル"アイテム3点を紹介しよう。

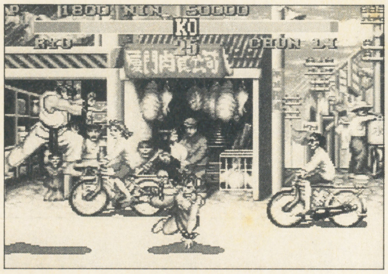
まずは雑誌『快打旋風II』。1冊まるごとのストII攻略本だ。キャラ紹介や対戦攻略に始まり、連続技なども紹介しているマニアック本。台湾にもストIIマニアが多いことを垣間見せてくれる1冊なんだけど、これが実はかなり怪しげな本。ダッシュまでのアーケード版とSFC版の写真がごっちゃで使われていて、一体どの機種を説明しているのかさっぱり分からない。おまけにキャラのグラフィックパターンが入っているアーケード基盤の内部設定やバグ技などの"ご法度情報"もてんこもり。日本の雑誌からそのまま失敬しちゃたような写真も多い。でも裏表紙を見てみると"警告・版権所有"などとデカデカと打ってある。何の権利を主張しているのかサッパリ分からないけど、思わず苦笑いモノ。

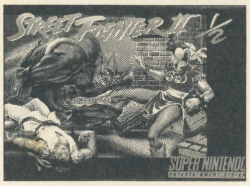


↑連続技のページ。オモロイのは"3段攻撃第3式"とかいって全キャラ共通で通し番号をつけていること。アッパー昇龍拳とかそういう気の利いた名前つけろよ



←アーケード版IIのガイルの"真空投げ"というバグ技情報。日本では規制がかかったけど





←↑『ストII1/2』なぜ「〜1/2」というタイトルなのかはナゾ。別になにか半分になっているわけでもないのだが。ただヘンテコなゲーム性になっているので飽きるのは早い

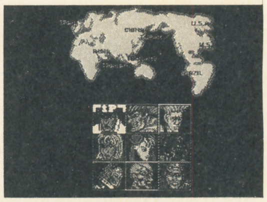
クイズ　では『快打旋風II』に載っていたキャラの中国語名を答えていただきやしょう。①達西姆②抄加特③桑吉夫④巴洛克⑤貝加　う〜ん、3番がアツい！　答えはこのページの欄外下

お次は『STREETFIGHTER II1/2』なるSFCソフト。なんとこれ、スーパーNESのパッケージに入っているのに、なぜかSFCで立ち上がるというわけの分からないシロモノ。でもゲーム内容はもっと分からない。いくら相手を殴ってもほとんど体力は減らず、なぜか投げだけは大ダメージ。さらに、幾つかの必殺技は連続で出すことができ、小の昇龍拳を連発して"ニョキニョキ"って感じで空に昇っていくことができたりする（笑）。必殺技を当てたところで数ドットしか減らせないので、対戦していると、いかに相手を投げるかという"投げハメ合戦"になってしまう。ほとんど柔道かレスリングのゲームって感じ。こうなるとザンギが強いんだけどね。

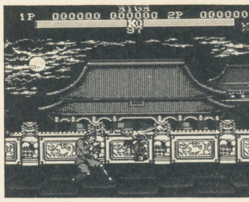
もうひとつは、なんと『STREETFIGHTER III』！…というファミコンソフト(笑)。以前に他のゲーム雑誌にも紹介されたことがあるので画面を見たことがある人も多いかもしれないけど、タイトルは『ストIII』なんである。これ、ザンギ、バイソン、本田の3人以外の9キャラを使って遊べるんだけど、意外とシッカリ作ってあるソフトなのだ。迫力こそSFCに及ばないけど、必殺技は全て入ってるし、グラフィックパターンもホンモノばり。背景はオリジナル（って言うのもヘンだけど）のものが入ってたりして結構手間をかけて作ってはいる。でもラベルには"スーパーファミコン"て書いてあるんだよなぁ（笑）。



↑ファミコン版『ストIII』。日本版のオリジナルのロゴに「I」を1本書き加えて"III"にしている。"九人快打"は中国語名だがなぜか裏の注意書きは英語と3ヵ国語が混在している（笑）



→キャラは9人の中から選べるようになっている。四天王も使えちゃうのだ



←動きはトロイけど、必殺技はほとんど入っている。けっこう遊べるのだ

東南アジアの国々は最近になって徐々に著作権の法律が整備されつつある。でも、もともと著作権（コピーライト）という考え方自体が西欧から生まれたもの。アジアの人たちにとっては、"人のフンドンで相撲をとる"のも、それほど悪い事しているという意識はないみたい。『ストIII』を見てると、なんか微笑ましかったりして。みんなストIIが好きなんだよね。

 クイズの答え：①ダルシム②サガット③ザンギエフ④バルログ⑤ベガ。①③④あたりはかなり難しかったでしょ？　例えば必殺技なども、ダブルラリアットを"大風車"といったりする。いろいろあり。

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「蛇神礼讃」篇

by健部伸明

縄文からの息吹が、ボクらを目覚めさす 龍蛇は、神として魔物として畏れられた

西洋のドラゴンも、もとを正せばワームと呼ばれる巨大長虫、ようするに大蛇の化物であった。ジークフリートが倒したファーフニルなんかが、いちばんいい例である。大蛇をドラゴンと呼べるなら、日本にもたくさんの仲間が住んでいる。というわけで今回は、日本におけるドラゴンの話だ。

まず思いだされるのが、八岐大蛇／ヤマタノオロチであろう。越の国から出雲にやって来たこのヒドラの親戚は、頭だけではなく尾も八つあった。目は〝ほうずき〟のように真っ赤で、腹も血でただれている。背中には苔や木々が生え、頭からはそれぞれ石松一本が角のように伸び、八つの谷、八つの山にまたがる大きさであったという。ヤマタノオロチは毎年ある時期になるとやって来て、捧げものの娘を食らい、去っていった。それを、天つ神のなかの風来坊たるスサノオが、騙して酒で酔いつぶして殺したわけである。そしてひとつの尾の中から、神剣クサナギを取り出し、姉であるアマテラスに捧げたという。

同じモチーフが初代大国主たる大穴持／オオナモチにもある（ぼくは大国主とは一種の官名で、襲名されるものだと思っている）。『出雲国風土記』によれば、彼は越の八口／ヤツクチを退治している。蛇のことを別名〝くちなは〟というので、やはりこれもヤマタノオロチのヴァリエーションであろう。

このふたつの話から、ある興味深い真実が明らかにされる。

①出雲は越から来る〝蛇〟に悩まされていた。

②国土の英雄がその〝蛇〟を倒した。

③よって出雲は越に悩まされることがなくなった。

すなわちこれは、出雲国が武力と計略によって、越国の支配権から脱却し、独立したことを表している。

古代の国勢地図は後世とは全然違っていて、東高西低であった。縄文時代勢力を誇っていたのは、遮光器式土偶で有名な北辺の津軽と、火炎式土器の新潟の越、そして神々の里出雲である。特に越は、少なくとも現在の越前、越中、越後を合わせた領域を支配していた。出土品の系譜から推察するに信濃、飛驒、佐渡、加賀、能登までもが、越の勢力圏であったと思われる。

これは要するに、当時のハイテクたる土器と黒曜石の分布に由来していた。日本では、一万七千年前の世界最古の土器が出土している。また実際に、秋田や諏訪や出雲産の黒曜石が大陸から見つかっている。

したがって越対出雲のいさかいは、大陸から直ルートで入ってきた金属器を背景にした出雲勢力が、まだ石器文化から脱しきれていなかった越文化を駆逐したという図式になるわけだ（この辺に関して詳しくは、またの機会に！）。

しかし、はたしてこれらの神話に出てくる蛇の正体とは何であったのか？

われわれは、旧暦十月のことを神無月と呼ぶ。しかし出雲では、神有月あるいは神来月と称したという。日本じゅうの神々が出雲に集まってくるからである。その神有月、出雲の緋の川には、たくさんの海蛇がさかのぼってくる。そして今でも、それらを神として迎える〈お忌み荒れ〉の神事が取り行われている。

蛇は神であった。

神を〝まつる〟さいに〝祀〟を用いるが、この字をよく見てほしい。〝祀〟は〝蛇を示す〟である。示すには、啓示、お告げ、あるいは国つ神の意味がある。したがって祀とは〝蛇たる国つ神の啓示を得るための儀式〟であったことがわかる。

実際ヤマタノオロチを退治するにあたって、スサノオは八つの門、八つの桟敷、八度醸造を繰り返した酒を入れた八つの酒舟を用意させた。本来、門は鳥居、桟敷は聖所、酒はお神酒を意味している。すなわち、オロチは神として迎えられたのだが、記述ではすぐに神だとわからないように、カモフラージュされているわけだ。

『常陸国風土記』の新治（霞ヶ関の北西あたり）の条には、大神／オオガミという地名が載っており、〝蛇が多いから〟そう名づけられたと記されている。

『豊後国風土記』では、泉に蛇が棲んでおり、その蛇のことをオカミと呼んでいる。

古来、蛇は池や沼や湖の主であり、神であった。その代表的なものが蛟／ミズチである。チとは古語で霊、精、神をあらわし、よってミズチは〝水の神〟の意味になる（オロチは〝居る神〟であろう）。しかし大陸からわたってきた龍神信仰によって、後に龍にすげ換えられてしまったのである。ちなみにボクの田舎（津軽だよ）の氏神さまには、〝龍神〟の文字が記された絵馬が奉納されている。しかしその絵は、とぐろを巻いた蛇であった。

さて、水の神としてもっとも大きなものは、諏訪湖のミシャグジさまだろう。『真・女神転生』で御世話になった方も多いだろうが、この〝角ある蛇神〟は、縄文時代にまで系譜をたどれる。神事の籠りの際に使われる社が、なんと竪穴式住居そっくりなのだ。

しかし諏訪大社の表向きの主神は、タケミナカタである。彼は大国主の子とされ、出雲を逃れて（あるいは派遣されて）長く諏訪に留まったという。

諏訪は黒曜石を産出する越の中心的地域で、そこに出雲の主神の息子が封ぜられたということは、越から出雲への支配権移譲を意味する。またもや越対出雲である。とすれば、ヤマタノオロチはミシャグジさまの系譜を引く可能性が高い。

……というわけで次回はさらに深く蛇神に突っ込んでみたい。お楽しみに！



イラスト／田中 光

人気ソフト中古価格相場データバンク

スーパーファミコン　ファミコン　PCエンジン　メガドライブ　ゲームボーイ

中古ソフト情報局

やっと涼しくなってきて、ゲームするのにも楽な季節になってきた今日このごろ。夏の暑さの中ではやる気が起こらなかった、ゲームに手をつける絶好の時だね。たまっていたソフトをドンドンクリアーしちゃおうかな。もちろん欲しいソフトは、データバンクでチェックしておくといいぞ！

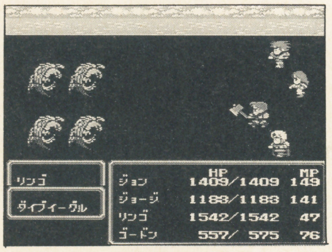
データバンクトピックス

バトルシーンにもっとロマンを感じたい！

RPGの中心となるのが戦い！ でも今までの戦いだけで満足できる？

■バトルシーンがかったるい?!■

家庭用ゲーム機にＲＰＧが登場してからだいぶたつけど、最近このＲＰＧに対して変わった意見が聞かれるようになってきた。ＲＰＧのメインシステムはシナリオとバトルの２つだけれど、このバトルシーンがかったるい、面倒くさいという人が増えているみたいなんだ。プレー開始直後はもの珍しくて、ソフトの色々な部分に目がいく。ところが中盤以降、いわゆる経験値稼ぎが必要とされる頃になると、バトルシーンがかったるくなるというものなんだ。



↑サイドビュー画面で戦いの様子がバッチリわかる。それぞれのキャラの動きも表示される

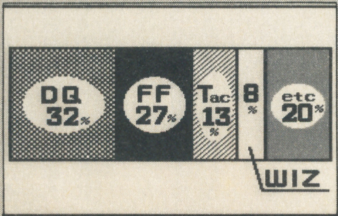
キミ達のなかにも、これに思い当るような人がいるんじゃないかな？

■魅力あふれる戦いがボク達の願い！■

戦いがかったるいプレーヤーは、ゲームのシナリオ部分はキチンとチェックする。ところがモンスターと遭遇すると、コマンドを入力してからモニターから目を離して、雑誌を見たりなど他のことをする。そしてバトルが終わると、再びモニターに対面してプレーするんだ。もちろん、ゲームの楽しみかたは人それぞれだけど、ＲＰＧの魅力のひとつであるバトルを楽しめないということは、ゲーム自体を十分に楽しんでいないといえる。では、なんでバトルシーンがかったるくなってしまったんだろう。少なくともプレー最初の頃は、戦いに熱中していたはず。いつから戦いがかったるくなったのか？

あなたはどんなタイプのバトルが好きですか？

集計の結果は、右の帯グラフのとおり。やはり国民的ＲＰＧといえる『ドラゴンクエスト』タイプがトップを勝ちとった。ただしＤＱタイプのバトルは飽きたという人も多い。特にＡＩバトルシステムが採用されたあたりから、ますますバトル画面を見なくなったプレーヤーが増えているのも事実。２位、３位のバトルシステムが、そのうち台頭してくるかも。

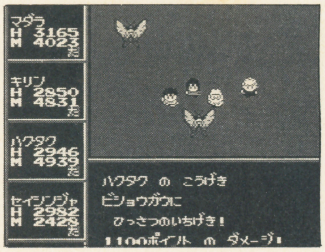


■戦いに熱中させてくれる要素とは?■

ＲＰＧでキャラクターを育てるのは、戦いによって経験値を貯め、レベルアップさせることにあたる。つまり、キャラを育てるには、幾度も戦いをくり返さなければならない。この反復する行為が、ゲームの目的を見失わせ、バトルの魅力を失わさせることになった原因のひとつだ。つまり、バトルがかったるくなったのは、同じ戦いがくり返されることにある。それなら、戦いに毎回何か変化をつけるような要素が含まれればいいということになる。

この"戦闘に対する変化"を取り入れたゲームもいくつか登場している。以下にいくつかのソフトと、そのバトルシステムの違いを紹介してみるぞ。

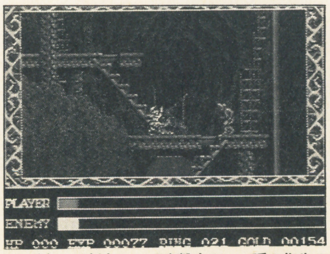
まずオーソドックスなＤＱタイプ。主人公は画面の外に位置して、モンスターと向い合う形でバトルが進行する。モンスターの姿が画面全体に表示されるのが特徴で、モンスターがアニメーションしたりするものもあるんだ。



↑モンスターの近くまで移動して攻撃する。移動によっては戦いが有利にも不利にもなる

次にバトルシーンを横から見た、いわゆるサイドビュー・バトルのＦＦタイプ。モンスターだけでなく、主人公の姿も画面上に表示されるので、バトルシーンがリアルに再現されるんだ。それに呪文やアイテムの効果を画面いっぱいに表わせるから、迫力のバトルでプレーヤーを飽きさせることがない。特に『ファイナルファンタジー』では時間の概念を盛り込んであるので、リアルタイムで戦いが進行。戦いから気をそらせられないようになっている。

ちょっと異色なのはアクションＲＰＧの分野。バトルがアクションゲームなので、目をそらそうものなら、すぐにボコボコにされてしまうんだ。そのかわり、アクションに自信がないプレーヤーには、とっつきにくいジャンルかもしれない。



↑ボタンで剣をふって攻撃する。一瞬の指先の動きが戦いの勝敗を左右するアクションＲＰＧ

また、シミュレーションの要素を取り入れたタクティクスＲＰＧ。主人公や仲間を動かして、モンスターと戦う作戦色の強いＲＰＧもあるんだ。

●中古相場価格の"前比"とは、８月号で調査した時点('93年６月上旬)での相場価格との差を示しています。上昇したのは"△"、下降したものは"▼"です。前回データのないソフトは"－"になっています。

●スーパーファミコン●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
アースライト	8600	4800	0	2300	0	SLG
アルバートオデッセイ	9600	6200	0	3600	0	RPG
ウィザードリィV	9800	4500	0	3000	0	RPG
ウルトラセブン	8800	5300	▼200	2800	▼200	ACG
エキゾーストヒート　F1ドライバーへの軌跡	9800	5700	▼700	2400	▼700	SLG
エストポリス伝記	8900	6600	—	3200	—	RPG
EDO NO 牙	8900	5800	▼400	2100	▼400	ACG
NBAオールスターチャレンジ	8800	4000	▼500	2300	▼500	SPG
F1 GRAND PRIX PartII	9800	5700	0	3800	0	SLG
エルナード	9600	5700	▼300	3000	▼300	RPG
織田信長　覇王の軍団	9500	5600	0	3900	0	SLG
餓狼伝説	9800	6000	▼200	3600	▼200	ACG
キャプテン翼4　～プロのライバルたち～	9700	6200	0	3300	0	SLG
グレートバトル3	8700	5700	0	2400	0	ACG
甲竜伝説ヴィルガスト	9000	4800	0	2700	0	RPG
コズモギャング・ザ・パズル	7900	4700	0	3100	0	PZG
コスモポリスギャリバン	8800	5600	—	2800	—	ACG
XAK (サーク)	9600	5500	—	2800	—	RPG
3×3EYES	9500	5300	0	2000	0	RPG
三国史正史　天舞スピリッツ	12800	8500	—	4800	—	SLG
ジャングルウォーズ2～古代魔法アティモスの謎～	9500	6100	▼400	2100	▼400	RPG
重装機兵ヴァルケン	8800	5800	0	3300	0	ACG
ジョジョの奇妙な冒険	9500	5800	▼600	2100	▼600	RPG
初代熱血硬派くにおくん	8900	3800	0	2700	0	ACG
シルヴァ・サーガ2	9800	6200	—	3500	—	RPG
神聖記オデッセリア	9500	6100	—	3400	—	RPG
真・女神転生	9800	4900	0	3700	0	RPG
スーパーダンクスター	7900	6400	0	2900	0	SPG
SUPER TETRIS2+Bombliss	8500	5400	0	3300	0	PZG
スーパーバトルタンク	7800	6400	0	2400	0	SLG
スーパーファミスタ2	7900	5600	▼200	2300	▼200	SPG
スーパーファミリーテニス	7900	5400	—	2800	—	SPG
スーパーフォーメーションサッカー2	8500	5700	—	3300	—	SPG
スーパーボンバーマン	7800	6600	0	3200	0	ACG
スーパーマリオカート	8900	5700	0	2600	0	SPG

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
スーパーロイヤルブラッド	9800	5100	0	3800	0	SLG
スーパーワギャンランド2	8300	5600	▼400	2300	▼400	ACG
スターフォックス	9800	6800	▼700	3100	▼700	STG
ストリートファイターII	9800	5800	▼500	3000	▼500	ACG
セプテントリオン	8500	6400	▼200	2900	▼200	ACG
ゼルダの伝説　神々のトライフォース	8000	3600	0	1800	0	RPG
対局囲碁ゴライアス	14800	7600	▼800	4000	▼800	ETC
大閤立志伝	11800	8400	▼400	4100	▼400	SLG
超魔界大戦どらぼっちゃん	8800	5700	▼400	2200	▼400	RPG
デビルズコース	9800	6800	▼300	2700	▼300	SPG
デュアルオーブ　～聖霊珠伝説～	9700	7800	0	2900	0	RPG
伝説のオウガバトル	9600	7100	▼400	2800	▼400	SLG
トムとジェリー	8900	5800	—	3500	—	ACG
ドラゴンクエストV	9600	4800	0	1800	0	RPG
ドラゴンズマジック	8800	5700	—	3100	—	ACG
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	9800	5200	—	3200	—	RPG
ドラゴンボールZ　超武闘伝	9800	7500	▼300	3700	▼300	ACG
2020年スーパーベースボール	8900	5800	▼500	2300	▼500	SPG
ノイ・ギーア～風と海の鼓動～	9800	6100	▼400	2600	▼400	RPG
バーコードバトラー戦記　スーパー戦士出撃せよ	7680	3600	▼300	1600	▼300	RPG
バイオメタル	8980	5900	▼300	2300	▼300	STG
パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!	9800	6500	0	3100	0	ETC
バトルテック	9800	4700	0	3100	0	RPG
パワーモンガー～魔将の謀略～	12800	8200	0	4600	0	SLG
ファイナルファイト2	9000	6400	▼300	3000	▼300	ACG
ファイナルファンタジーV	9800	5700	▼400	3100	▼400	RPG
ブレス　オブ　ファイア　～竜の戦士～	9800	7600	▼200	3100	▼200	RPG
プロフットボール'93	9000	4700	0	3000	0	SPG
Pop'nツインビー	8900	5700	▼500	2300	▼500	ACG
マジンガーZ	8800	5700	—	3100	—	ACG
METAL MAX 2	9500	6500	▼200	2900	▼200	RPG
モノポリー	9700	6100	0	3600	0	ETC
らんま1/2～爆烈乱闘編～	9600	5500	0	2500	0	ACG
リーディングカンパニー	12800	7800	0	3300	0	SLG
龍騎兵団ダンザルブ	9500	6300	0	3200	0	RPG

●新作ソフトチェック●

5人の生徒の将来は、キミの指導力にかかっているのだ!

卒業~Graduation(SCD)

パソコンゲームで大ヒットした、人物育成型シミュレーションゲームの登場です。プレーヤーは、ある女子高の教師となり、5人の生徒を一年間に渡って教育します。この5人を卒業させるのがゲームの目的です。しかしこの5人、そろいもそろって個性的なメンバーばかり。妙に気位が高かったり、反抗的だったり。幼い感じの娘や、スポーツが大好きな子、はては、病弱な子までいます。各個人の短所をフォローしながら、長所を伸ばすのが基本。でも女の子は複雑ですから、いろいろなトラブルが持ち上がります。一年後の彼女達の将来は、プレーヤー次第です。

定価¥7,800

今や、人気絶好調のマリオが完全リメイクで復活したぞ!

スーパーマリオコレクション(SFC)

家庭用ゲームと共に登場し、あっというまにゲーマーの人気を奪ったマリオシリーズ。ひげおやじのマリオをキャラクターに、今まで様々なシリーズが登場しました。そしてついに、今までのシリーズの中から選りすぐりの4タイトルが、1本のソフトになって、スーパーファミコンから登場します。スーパーファミコンに移植ということで、画面は全てリニューアル。一段とキレイになったワールドで、マリオのアクションが楽しめます。異なるゲームが4つ入っているから、気分によって他のゲームもプレイができるなど、是非押さえておきたいソフトです。

定価¥9,800

馬場が、木村が、三沢が活躍する、究極プロレスゲーム!!

全日本プロレス(SFC)

ジャイアント馬場が主催する全日本プロレス。その全日本プロレスが全面協力して開発されたプロレスゲームの登場です。全日本プロレスといえば、ジャイアント馬場のほかにも、ラッシャー木村といったベテランや、三沢などの若手実力派がそろっている団体。今あげた選手の他にも大勢のレスラーが、ゲームに登場します。それぞれの選手の個性的な動きを、忠実に再現。大技も実際のものと比べても、見劣りしない迫力です。さらにこのゲームでは、各選手のパフォーマンスも再現。実際の試合の臨場感を盛り上げるなど、ファンが喜ぶ機能がついています。

定価¥9,800

人気妖怪伝奇コミックの雰囲気をそのままにRPG化!

うしおととら(FC)

少年サンデー誌上で大好評連載中の妖怪コミック『うしおととら』をFCに移植した作品です。主人公であるうしおは、ある時ちょっとしたことから、妖怪を退治することのできる武器、獣の槍と、妖怪のとらを引き連れて旅に出ることになります。ゲームストーリーは、うしおの旅を追って進んでいきます。行く先々の街で情報を得て事件を解決していく、オーソドックスなシステムです。ただし、バトルシーンは迫力のアニメーションで再現。妖怪との戦いを十分に体験することができます。コミックを知っていても知らなくても、すぐ楽しめるソフトです。

定価¥7,800

●これら価格相場は、目安として7月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとは限りません。なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

●ファミリーコンピュータ●

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
悪魔城ドラキュラ	3900	2600	0	1200	0	ACG
いただきストリート　私のお店によってって	6800	4400	0	1900	0	ETC
エスパードリーム2	6800	3500	0	1100	0	ACG
F1センセーション	5800	4000	0	1100	0	SLG
カジノダービー	5500	3700	0	1700	0	ETC
仮面ライダーSD　グランショッカーの野望	6500	4400	0	1900	0	ACG
ギミア・ぶれいく　史上最強のクイズ王決戦2	6800	4100	0	1300	0	ETC
くにおくんの熱血サッカーリーグ	6500	3800	▼500	1500	▼500	SPG
けろけろけろっぴの大冒険2	5400	3000	0	1500	0	ACG
ゴリラーマン	6900	5400	▼200	2100	▼200	ACG
コロンブス　黄金の夜明け	7500	3200	0	1300	0	SLG
サンリオカーニバル2	3980	2700	0	900	0	ACG
ジェットソン	6800	4200	▼300	1800	▼300	ACG
ジャストブリード	5800	3300	0	2400	0	RPG
ジョイメカファイト	4900	3800	0	1500	0	ACG
スーパーマリオUSA	4900	3200	0	1500	0	ACG
スターウォーズ～帝国の逆襲～	7900	6000	▼100	1500	▼100	ACG
大航海時代	11800	4800	0	1500	0	SLG
タイニートゥーン　アドベンチャー	4900	2700	0	1300	0	ACG
タイニートゥーン　アドベンチャー2	4900	3100	—	1700	—	ACG
ダックテイルズ2	5800	3800	▼700	1400	▼700	ACG
ダブルドラゴンIII	6200	2300	0	700	0	ACG
チキチキマシーン猛レース	6800	3600	0	900	0	ACG
T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト	6900	3800	0	1700	0	ACG
テトリス2＋Bombliss	6500	4000	0	2000	0	ETC
ドラゴンボールZIII	7800	3800	0	1400	0	RPG
中嶋悟F1ヒーロー2	5900	3600	0	1600	0	SPG
ナムコット麻雀III	4900	3200	0	1500	0	ETC
バイオミラクルぼくってウパ	3900	2500	0	1000	0	ACG
爆笑！　人生劇場3	6400	3700	0	1800	0	ETC
パチ夫くん5	8500	4500	—	1300	—	ETC
バトルベースボール	8600	4600	0	3100	0	SPG
バブルボブル2	5900	4000	0	1400	0	ACG
ファイヤーエムブレム外伝	6800	3200	0	900	0	SLG
へべれけ	6200	3700	0	1100	0	ACG
星のカービィ	6500	4500	0	1800	0	ACG
ボンバーマンII	5800	3900	0	2000	0	ACG
マイティファイナルファイト	6500	4600	—	1900	—	ACG
マイライフマイラブ ぼくの夢わたしの願い	9600	4200	0	1600	0	ETC
魔法のプリンセス　ミンキーモモ	6000	3300	0	1800	0	ACG
マリオ オープン ゴルフ	6000	3500	0	1400	0	SPG
メタルスレイダー・グローリー	8900	5100	0	2200	0	AVG
メタルマックス	7800	3600	0	1800	0	RPG
もえろツインビー　シナモン博士を救え	3900	2600	0	900	0	STG
モンスターメーカー～7つの秘宝	6800	2700	0	700	0	RPG
USA ICE HOCKEY in FC	6300	3700	0	2100	0	SPG
ヨッシーのクッキー	4900	2500	0	1400	0	PZG
ヨッシーのたまご	4900	3100	0	1400	0	PZG
ロックマン5～ブルースの罠!?～	7800	4800	0	2500	0	ACG
ワギャンランド3	5800	3300	0	1700	0	ACG

●PCエンジン・CD-ROM^2●

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
イメージファイトII(SCD)	7700	5300	▼100	1400	▼100	STG
ウィザードリィV(SCD)	7800	3000	0	900	0	RPG
ウインズ・オブ・サンダー(SCD)	6800	4900	▼500	2400	▼500	STG
宇宙戦艦ヤマト(SCD)	7800	5100	0	1100	0	SLG
A.III.(SCD)	9800	5400	—	2400	—	SLG
クイズの星(SCD)	6800	4200	0	1800	0	ETC
グラディウスII(SCD)	7800	5600	▼200	1600	▼200	STG
クレスト・オブ・ウルフ(SCD)	6800	4100	▼600	2200	▼600	ACG
幻想大陸オーレリア(両対応)	7800	5200	0	3200	0	RPG
コットン(SCD)	6800	4500	0	2900	0	STG
サークI・II(SCD)	7800	5200	▼200	1600	▼200	RPG
CD BATTLE光の勇者たち(SCD)	6300	4500	▼400	2000	▼400	ACG
Jリーグ　グレイテストイレブン	7400	5700	▼400	2900	▼300	SPG
シムアース(SCD)	6800	4800	0	1500	0	SLG
シャーロック・ホームズの探偵講座II(CD-ROM)	8200	6400	0	3100	0	AVG
雀偵物語3 ～セイバーエンジェル～(SCD)	7800	5900	▼400	2700	▼400	ETC
スーパーシュバルツシルトII(SCD)	7800	5700	0	1900	0	SLG
スーパーリアル麻雀スペシャル(SCD)	7800	5300	0	1700	0	ETC
ストリートファイターIIダッシュ	9800	5800	—	2600	—	ACG
スプリガン mark II(SCD)	6800	4200	0	2100	0	STG
ゼロヨンチャンプII(SCD)	7800	5200	▼600	2300	▼600	SLG
ダウンタウン熱血行進曲　それいけ大運動会(SCD)	7200	4900	0	1300	0	ACG
ダンジョンエクスプローラーII(SCD)	6800	4200	▼700	2300	▼700	RPG
ダンジョンマスター　セロンズ・クエスト(SCD)	8200	4900	0	1400	0	RPG
超兄貴(SCD)	7200	5200	▼200	2700	▼200	STG
超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング(SCD)	7400	5100	0	1900	0	SLG
つっぱり大相撲　平成版	6800	4400	0	3200	0	SPG
TVスポーツ・アイスホッケー	7200	5500	▼300	2300	▼300	SPG
TVスポーツ・バスケットボール	7200	5500	▼500	2500	▼500	SPG
天使の詩II～堕天使の選択～(SCD)	7800	5800	▼400	2900	▼400	RPG
トップをねらえ！Gunbuster Vol.2(SCD)	7200	5200	▼300	2400	▼300	AVG
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II(SCD)	7200	4500	0	3100	0	RPG
ドラゴンナイトII(SCD)	7400	5200	0	2600	0	RPG
ネクスザール(CD-ROM)	7400	4400	▼400	1300	▼400	STG
信長の野望・武将風雲録(SCD)	13800	8800	0	5400	0	SLG
バトルロードランナー	5800	3800	0	2500	0	ACG
パワーテニス	6500	5600	—	2100	—	SPG
PC電人	6500	3700	▼400	2100	▼400	STG
ファージアスの邪皇帝(SCD)	7500	3900	▼300	1300	▼300	RPG
フィーンドハンター(SCD)	7800	6400	0	2900	0	ACG
フォーセットアムール(SCD)	7600	5200	0	2800	0	ACG
ふしぎの海のナディア(SCD)	6800	4700	▼200	1600	▼200	AVG
ブライII　闇皇帝の逆襲(SCD)	7800	3200	0	1400	0	RPG
ボンバーマン'93	6500	4100	0	1700	0	ACG
魔物ハンター妖子～遠い呼び声～(SCD)	7200	4700	0	2400	0	AVG
ムーンライトレディ(SCD)	6800	4500	▼400	2000	▼400	RPG
メタモジュピター(SCD)	6800	3800	▼500	900	▼500	STG
モトローダーMC(SCD)	7200	4500	0	1400	0	SPG
ラプラスの魔(SCD)	7500	5400	▼400	2100	▼400	RPG
ロードス島戦記(SCD)	7200	4200	▼100	1700	▼100	RPG

●メガドライブ●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
アイラブミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	6800	4400	0	2800	0	ACG
アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	7800	3700	0	1300	0	SPG
OutRun2019	8800	5700	▼200	2300	▼200	SLG
アネット再び(CD-ROM)	7800	4800	▼400	1900	▼400	ACG
アフターバーナーIII(CD-ROM)	8400	4900	▼500	2000	▼500	STG
ウルトラマン	5800	4700	0	1600	0	ACG
ウルフチャイルド(CD-ROM)	8800	5600	▼300	2500	▼300	ACG
Aランクサンダー誕生編(CD-ROM)	7800	5300	—	2100	—	RPG
エクスランザー	6800	5700	—	2000	—	STG
F22インターセプター	8900	5100	0	3500	0	SLG
エリミネート・ダウン	8500	5600	—	2300	—	STG
LHX アタック・チョッパー	8900	4800	—	1800	—	SLG
餓狼伝説	8800	6300	▼300	2500	▼300	ACG
幻影都市〜ILLUSION CITY〜(CR-ROM)	4980	3400	0	1500	0	RPG
ゴールデンアックス3	6800	5800	—	2200	—	ACG
ザ・キックボクシング	8500	5100	▼300	3000	▼300	SPG
三国志(CD-ROM)	14800	6200	—	2400	—	SLG
G-LOC	6800	4400	0	2700	0	STG
ジェームス・ボンドII	5900	4400	—	1700	—	ACG
シャイニング・フォース〜神々の遺産〜	8700	3800	0	1600	0	SLG
ジャガーXJ220(CD-ROM)	8800	5800	▼600	2300	▼600	SPG
邪神ドラクソス	8900	2800	—0	1000	0	ACG
スイッチ(CD-ROM)	6800	4800	▼400	2300	▼400	AVG
スティールタロンズ	6800	5800	—	2500	—	ACG
スノーブラザーズ	7800	6200	▼400	2800	▼400	ACG
スプラッターハウスPART 3	6800	4700	▼500	2200	▼500	ACG
スラップファイト	7800	5200	—	2200	—	ACG
ゾウ!ゾウ!ゾウ! レスキュー大作戦	8900	5800	▼600	2400	▼600	ACG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	6800	4000	0	2600	0	ACG
タイムギャル(CD-ROM)	7800	4800	0	2300	0	ACG
007・死闘	6800	4500	▼300	1700	▼300	ACG
デザート・ストライク 〜湾岸戦争〜	8900	6200	▼300	2600	▼300	ACG
デバステイター(CD-ROM)	7800	5400	▼400	2400	▼400	ACG
電忍アレスタ(CD-ROM)	6800	3800	▼200	2000	▼200	STG
トッププロゴルフ2	8500	5600	—	2300	—	SPG
ナイトストライカー(CD-ROM)	7800	5800	0	2800	0	STG
バットマンリターンズ	6800	4400	0	2700	0	ACG
パワーモンガー	8900	5800	—	2300	—	SLG
PGAツアーゴルフII	9800	5900	▼600	2400	▼600	SPG
ファイナルファイトCD(CD-ROM)	8800	5500	▼300	2300	▼300	ACG
ぷよぷよ	4800	2900	0	1500	0	ETG
ベア・ナックルII〜死闘へのレクイエム〜	7800	4300	0	1700	0	ACG
まじかる★タルるートくん	3880	2500	0	1200	0	ACG
メガ シュバルツシルト(CD-ROM)	7800	5300	—	2100	—	SLG
メガロマニア	8800	5700	▼500	2300	▼500	ACG
ゆみみみっくす(CD-ROM)	7800	5100	0	2100	0	AVG
ヨーロッパ戦線	12800	7600	0	3300	0	SLG
ランドストーカー	8700	4600	0	2700	0	RPG
らんま1/2 〜白蘭愛歌〜	8300	6100	▼400	2500	▼400	AVG
LUNAR THE SILVER STAR(CD-ROM)	7800	4700	0	1800	0	RPG

●ゲームボーイ●

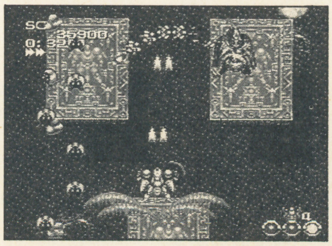
タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
ウィザードリィ外伝II	4635	3200	0	1100	0	RPG
エイリアン3	3980	3300	—	1200	—	ACG
エスパークス 失われた聖石ペリヴァロン	3800	2800	0	800	0	ACG
NBAオールスターチャレンジ2	3980	2600	▼300	1100	▼300	SPG
ONI3〜黒の破壊神〜	4980	3100	0	1200	0	RPG
カエルの為に鐘は鳴る	3900	2100	0	700	0	RPG
クレヨンしんちゃん 〜オラとシロはお友達だよ〜	3500	2300	▼500	900	▼500	ACG
GBバスケットボール	3900	2700	0	1100	0	SPG
スーパーマリオランド2 6つの金貨	3900	2300	0	1300	0	ACG
鈴木亜久里のF-1スーパードライビング	3900	2700	▼400	1100	▼400	SLG
SPLITZ	3900	2600	—	1100	—	ACG
ゼルダの伝説 夢を見る島	3900	3000	—	1200	—	RPG
高橋名人の冒険島III	3800	2400	▼200	1200	▼200	ACG
WWFスーパースターズ2	3980	2700	▼300	1200	▼300	SPG
ダブル役満	4500	3300	0	1300	0	ETC
バーニングペーパー	3200	2000	0	800	0	ACG
パチスロキッズ	3980	2700	—	1200	—	ETC
バブルボブルJr.	3600	2300	▼200	1100	▼200	ACG
美少女戦士セーラームーン	3500	2500	0	800	0	ACG
ブービーボーイズ	3800	2600	—	1000	—	ACG
ポピュラス外伝	4900	3500	▼300	1600	▼300	SLG
魔界村外伝	3500	2500	▼200	1100	▼200	ACG
ミッキーマウスIV 〜魔法のラビリンス〜	3900	2700	▼500	800	▼500	ACG
モンスターメーカー2 ウルの秘剣	4980	3400	0	1600	0	RPG
妖精物語 ロッドランド	3900	2500	▼300	1000	▼300	ACG

古くったって おもしろい。今月のおすすめソフト

このごろちょっと元気がないSTG業界。そこで今回は、超派手でやりがいのあるSTGを紹介します。

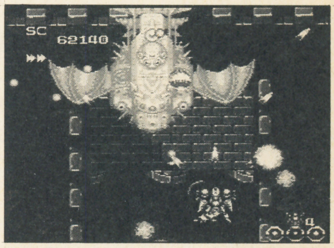
タイトルは『精霊戦士スプリガン』。ナグザット発売のこのソフトは、メーカー主催シューティングゲーム選手権の公認ソフト。だからSTGのツボを完全に押さえているし、ゲームバランスもSTGが苦手な人から得意な人まで楽しめるようになっています。

ゲーム内容はふたつに別れています。ひとつはプレーヤーの腕を試すためのモードで、スコアアタックとタイムアタックの2タイプをチャレンジできます。もうひとつはストーリーモード。『スプリガン』の世界をビジュアルで説明。盛り上がるストーリーに沿って、STGが展開していきます。



↑中古価格は¥1500〜2000程度。ゲームの完成度から見ると、かなりお買い得な価格です

↓ファンタジー世界を舞台としているので、敵キャラやボスはユニークな形をしています



プレーヤーが操るのは精霊の力を利用して動く人型ユニット。地水風火の精霊のパワーを使って、4種類の武器を装備することができます。ゲーム開始時は最弱のショットですが、特定の敵を倒すと現れると出現する精霊玉を取ってパワーアップ。精霊玉は3つまで持てますが、玉の組み合わせで武器の効果が変わるのが特徴です。攻撃力重視か、バリアーで防御するか、プレーヤー次第でいろいろなパターンで遊べます。それに精霊玉はボムとしても使えます。強力なパワーアップと一瞬で画面全体にダメージを与えるボムの存在は、STGの王道をいっています。ちなみにこのゲームは続編のSTG『スプリガンmarkII』の設定にも登場します。面白いSTGを探している人は、一度プレイしてみたらどうですか?

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータを元に作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。
●わんぱくこぞう 03(3863)0901

DIAL FUN CLUB

0990-318-496
308-275

利用方法

0990-318-496 or 308-275 をダイヤル → アナウンスと発信音の後に[0]をダイヤル

- ダイヤル回線 → もう1度[0]をダイヤル 説明を聞いてね → ボックスナンバーをダイヤル（[#]はいりません）
- プッシュ回線 → ボックスナンバーと[#]をプッシュ

→ 伝言を聞く→[7][#]　伝言を残す→[3][#]（伝言時間 45 秒）

この番組は、アニメ・ゲームファンのための新しいネットワーク。ファン同志の交流の場としてドンドン利用してね！ただし肖像権・著作権に関する物の売買は法律で禁じられています。ルールを守って楽しく利用して下さい。なお、このダイヤルQ^2サービスはご利用になれない地域がありますので御了承下さい。（発信地／東京都目黒区）

コンピューター・ゲーム

001＃ ショート伝言板
002＃ ロング伝言板（伝言時間 5 分）
003＃ 売りたし！
004＃ 買いたし！
005＃ ボクのイチオシゲーム
006＃ わたしの愛するゲームキャラクター
007＃ お助けマンを頼む
008＃ 秘ギ、裏業を紹介するぜぃ
009＃ パソコン仲間集まれ！
010＃ 開局リクエスト
100＃ 待ち合わせBOX
101＃ ～ 199＃ フリーBOX

099＃ ゲーム新規開局速報　900＃ アニメ新規開局速報

3□□□＃ DIALカルトクイズ

★印のついているゲーム・アニメはそれぞれの番号の頭に 3 をつけてダイヤルすれば、クイズが楽しめるぞ！
　全問正解者には、3000 円分のAVソフトチケットを抽選でプレゼント。なお伝言にもどるには 0＃をダイヤルしてね。

アニメ

011＃ ショート伝言板
012＃ ロング伝言板（伝言時間 5 分）
013＃ 売りたし！
014＃ 買いたし！
015＃ イチバンおもしろい番組はナニ？
016＃ お気に入りキャラクター紹介
017＃ ものまねグランプリ！
018＃ アニメのど自慢（伝言時間 3 分）
019＃ 同人誌仲間集まれ！
020＃ 開局リクエスト
200＃ 待ち合わせBOX
201＃ ～ 299＃ フリーBOX

ゲーム

ア 行（番組ガイド 041＃）
448＃ アークス
501＃ R-TYPE
301＃ アドバンスド大戦略
506＃ イース（Ⅰ～Ⅳ）
509＃ ウィザードリィ（Ⅰ～Ⅴ）★
449＃ うしおととら
347＃ F1 GRAND PRIX PART Ⅱ
450＃ A.Ⅲ.
427＃ エストポリス伝説
304＃ オウガバトル
521＃ 弟切草

カ 行（番組ガイド 042＃）
349＃ 餓狼伝説 ★
526＃ キャプテン翼（Ⅰ～Ⅳ）
529＃ 銀河英雄伝説
418＃ クレヨンしんちゃん
428＃ Kick&Rush
368＃ 鋼鉄の騎士
429＃ 幻影都市
430＃ ゴリラーマン
431＃ ゴッドメディスン

サ 行（番組ガイド 043＃）
616＃ 三国志（Ⅰ～Ⅲ）
432＃ サラブレッドリーダー
433＃ Jリーグ グレイテストイレブン
454＃ ジェームスポンド（Ⅱ）
369＃ 重装機兵ヴァルケン
540＃ シムシティ
541＃ シャイニング・フォース
453＃ ジョイメカファイト
545＃ 新世紀GPXサイバーフォーミュラ
319＃ スーパーマリオカート
546＃ スーパーファミスタ ★
320＃ スーパーフォーメーションサッカー（1,2）
452＃ スーパーボンバーマン
352＃ スターフォックス
549＃ ストリートファイター（Ⅰ.Ⅱ）★
324＃ SNATCHER
434＃ スノーブラザーズ
451＃ スラップファイト
555＃ ゼルダの伝説
373＃ 聖剣伝説（1,2）
435＃ 全日本プロレス
436＃ 007・死闘
325＃ ソニック・ザ・ヘッジホック（1,2）
437＃ ソルティス

タ 行（番組ガイド 044＃）
327＃ ダービースタリオン全国版
422＃ 太閤立志伝
438＃ 第 3 次スーパーロボット大戦
439＃ 大局囲碁ゴライアス
440＃ ダブル役満
441＃ 超兄貴
328＃ 提督の決断
455＃ テクモスーパーNBAバスケット
569＃ テトリス（スーパー、BomBliss）
442＃ デュアルオーブ
570＃ 天外魔境
403＃ 天使の詩Ⅱ 堕天使の選択
573＃ ドラゴンクエスト（Ⅰ～Ⅴ）★
331＃ ドラゴンナイト（Ⅰ.Ⅱ）
574＃ ドラゴンボールZ（Ⅰ～Ⅲ）
443＃ ドラゴンマジック

ナ 行（番組ガイド 045＃）
456＃ 日本プロ麻雀連盟 プロ麻雀 極
583＃ 信長の野望

ハ 行（番組ガイド 046＃）
457＃ パチスロキッズ
424＃ バトルトード
444＃ バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ
445＃ バブルボブルジュニア
333＃ ファイナルファンタジー（Ⅰ～Ⅴ）★
598＃ ファイヤーエムブレム
425＃ 美少女戦士セーラームーン
426＃ フィーンドハンター
381＃ ぷよぷよ
357＃ ファンタシースター
358＃ ベアナックルⅡ
602＃ 星のカービィ
411＃ Pop'nツインビー
338＃ 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ

マ 行（番組ガイド 047＃）
458＃ マイティーファイナルファイト
446＃ 魔界対外伝
607＃ MOTHER（1,2）★
459＃ マジンガーZ
339＃ マリオペイント
447＃ メガロマニア
610＃ 女神転生（真）
382＃ メタルマックス
614＃ モンスターメーカー

ヤ 行（番組ガイド 048＃）
361＃ ヨッシーのクッキー

ラ 行（番組ガイド 049＃）
622＃ らんま 1/2
340＃ ランドストーカー～皇帝の財宝～
341＃ 龍虎の拳
628＃ ロックマン
630＃ ロマンシング サ・ガ

ワ 行（番組ガイド 050＃）
362＃ ワギャンランド（スーパー）

アニメ

ア 行（番組ガイド 031＃）
631＃ アーシアン
835＃ ああ女神さま
632＃ アイドル天使ようこそようこ
635＃ あしたへフリーキック
642＃ アルスラーン戦記
836＃ ウゴウゴルーガー
653＃ 海の闇、月の影
645＃ うしおととら
650＃ 宇宙戦艦ヤマト
651＃ 宇宙の騎士テッカマン・ブレード
654＃ うる星やつら
656＃ NG騎士ラムネ&40 ★

カ 行（番組ガイド 032＃）
665＃ 風の谷のナウシカ
805＃ 風の中の少女 金髪のジェニー
666＃ 機甲警察メタルジャック
668＃ 機動警察パトレイバー
669＃ 機動戦士ガンダム
671＃ キャプテン翼
674＃ 究極超人あーる
679＃ 銀河英雄伝説 ★
682＃ きんぎょ注意報！
687＃ クレヨンしんちゃん
685＃ KO世紀ビースト三獣士
689＃ 源氏
692＃ 元気爆発ガンバルガー ★
807＃ 剣勇列伝ヤイバ
830＃ ゴーストスイーパーGS女神
837＃ ここはグリーンウッド

サ 行（番組ガイド 033＃）
693＃ サイレントメビウス
694＃ サザエさん
695＃ 3×3 EYES
696＃ 三国志
810＃ 疾風アイアンリーガー
697＃ シティーハンター
699＃ 少年アシベ
700＃ 新世紀GPXサイバーフォーミュラ
712＃ スーパービックリマン ★
811＃ スーパーヅカン
701＃ 絶対無敵ライジンオー ★
702＃ 聖闘士星矢
716＃ 聖伝リグ・ヴェーダ

タ 行（番組ガイド 034＃）
705＃ ダーティーペア
708＃ 太陽の勇者ファイバード
801＃ チキチキマシーン猛レース
802＃ 超人ロック
714＃ 超時空要塞マクロス
717＃ 超電磁マシーンボルテスV
831＃ 超幕末少年世紀タカマル
814＃ ツヨシしっかりしなさい
719＃ 鉄人 28 号 FX
720＃ デビルマン
721＃ 天空戦記シュラト
722＃ 天空の城ラピュタ
724＃ 伝説の勇者ダ・ガーン★
725＃ ときめきトゥナイト
731＃ ドラゴンクエスト
732＃ ドラゴンクエストーダイの大冒険ー
838＃ ドラゴンハーフ
733＃ ドラゴンボールZ ★

ナ 行（番組ガイド 035＃）
815＃ 南国少年パプワくん
816＃ ナンとジョー先生
817＃ 忍たま乱太郎
818＃ 熱血最強ゴウザウラー
819＃ ノンタンといっしょ

ハ 行（番組ガイド 036＃）
742＃ 花の魔法使いマリーベル
820＃ 姫ちゃんのリボン
749＃ 美少女戦士セーラームーンR ★
751＃ 電影少女
756＃ ファイブスター物語
758＃ ふしぎの海のナディア
821＃ ポコニャン
763＃ 炎の闘球児ドッジ弾平

マ 行（番組ガイド 037＃）
762＃ ママは小学四年生
765＃ 魔女の宅急便
766＃ 魔神英雄伝ワタル ★
768＃ 魔道王グランゾード
770＃ 魔法のエンジェルスイートミント
771＃ 魔法の天使クリーミーマミ
772＃ 魔法のプリンセスミンキーモモ ★
839＃ ミスター味っこ
777＃ 未来少年コナン
840＃ 絶愛
822＃ ミラクルガールズ
823＃ みかん絵日記
824＃ 無責任艦長タイラー
782＃ めぞん一刻

ヤ 行（番組ガイド 038＃）
785＃ YAWARA！
825＃ 幽遊白書 ★
826＃ 勇者特急マイトガイン
789＃ 鎧伝サムライトルーパー ★

ラ 行（番組ガイド 039＃）
790＃ らんま 1/2 ★
793＃ ロードス島戦記

ワ 行（番組ガイド 040＃）

上記のDIAL・FUN・CLUBと同じ番組ナンバーで秘密が守れるプライベート伝言が楽しめる!!

★プライベート伝言倶楽部★ 0990-308-272

利用方法

0990 308 272 をTEL → 案内にそって[＊][0]をダイヤル
- → ダイヤル回線 もう一度[0]をダイヤル
- → プッシュ回線

→ IDをお持ちの方 [1]をダイヤル → 案内に従って ID、パスワードを入力
→ お持ちでない方は [2]をダイヤル → ID、パスワード自動発行

→ **メニュー** DIAL・FUN・CLUBの番組ナンバーから希望する 3 ケタナンバーを入力 ㊟番組ナンバーの＃はいりません。

コマンド利用方法

- [1] 自分専用ボックスのメッセージ再生
- [5] 相手のIDナンバーを指定して録音
- [3] オープンボックスへの録音
- [7] オープンボックスの再生
- [9] オープン再生中にメッセージ録音
- [0] メニューに戻る

この番組は 6 秒 10 円の情報料＋通話料がかかります。電話のかけすぎにはくれぐれも注意しましょう。なお未成年の方は親の承諾を得てかけて下さい。

E-NET
東京都渋谷区道玄坂 1-15-3
プリメーラ道玄坂 521
☎ 03-5458-9441

特集 NEO・GEO SPIRITS

SFC・PC版『餓狼伝説2』
最新情報からNEO・GEO
最新作までを一挙に公開!!

餓狼伝説2 SFC



今やNEO・GEOの代表作品となった『餓狼伝説２』が家庭用ハードへ移植される。SFC・PC版の最新画面を紹介!!

P74

NEO GEO 餓狼伝説 SPECIAL



『餓狼伝説』シリーズ最新作品、『餓狼伝説スペシャル』を緊急特集。新たに追加されたプレイヤーキャラクターの必殺技までを紹介する。

P76

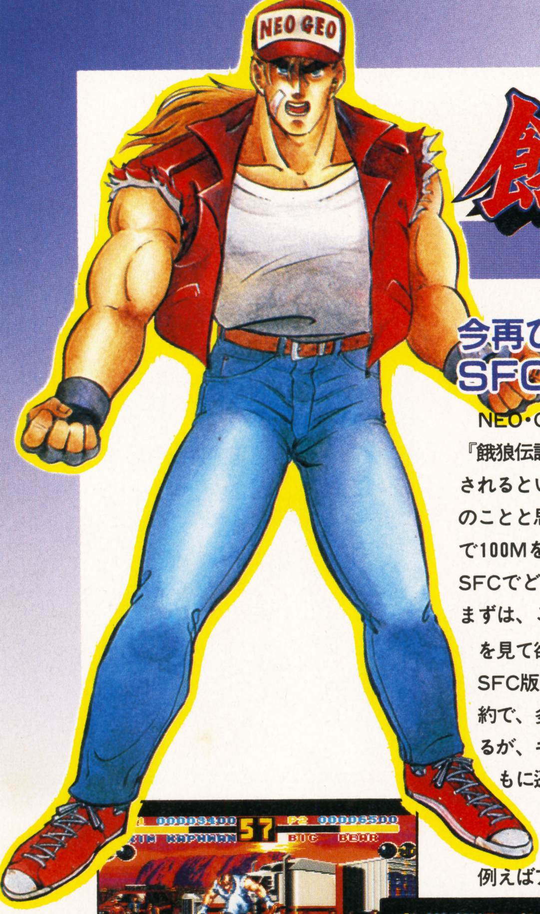
魅力はさらに広く、
深く。これがNEO・
GEOスピリッツだ!!

NEO GEO SAMURAI SPIRITS



100Mショック第５弾の対戦型剣劇アクションゲーム『サムライ・スピリッツ』を紹介。開発スタッフによるコメント付き。

P78



餓狼伝説2

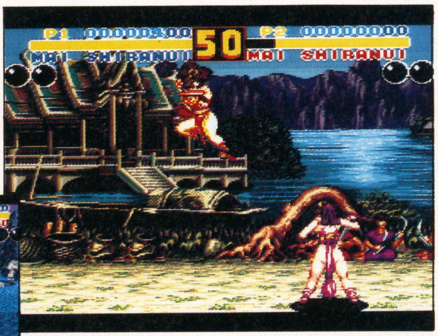
昨年の『餓狼伝説』に引き続いてSFCへと移植される『餓狼伝説２』。今回は完成間近の最新画面から、４人のプレイヤーキャラの必殺技まで紹介する。

●SFC●タカラ●発売日未定●価格未定●20M

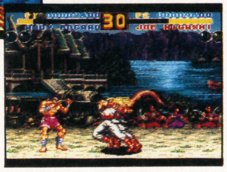
今再び、伝説の男達がSFCに帰ってくる!!

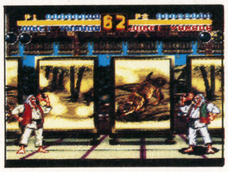
NEO・GEOの代表作品とも言える『餓狼伝説２』が早くもＳＦＣに移植されるというのは、読者諸君も御存知のことと思う。果たしてNEO・GEO版で100Mを越える大容量のソフトが、SFCでどのように再現されるのか？　まずは、この２ページに掲載した写真を見て欲しい。これらは一点を除きSFC版の画面なのだ!!ハードの制約で、多少変更されている箇所もあるが、キャラ、背景グラフィックともに遜色ない出来。背景のスクロール関係もNEO・GEO版にほぼ忠実に再現されている。例えばアンディのステージ。多重スクロールする背景をバックに、バトルフィールドである船がちゃんと上下に揺れるのだ。





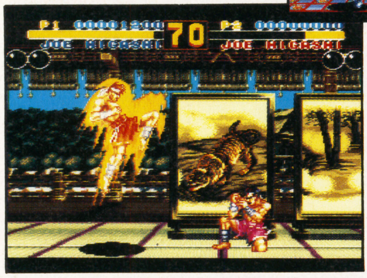




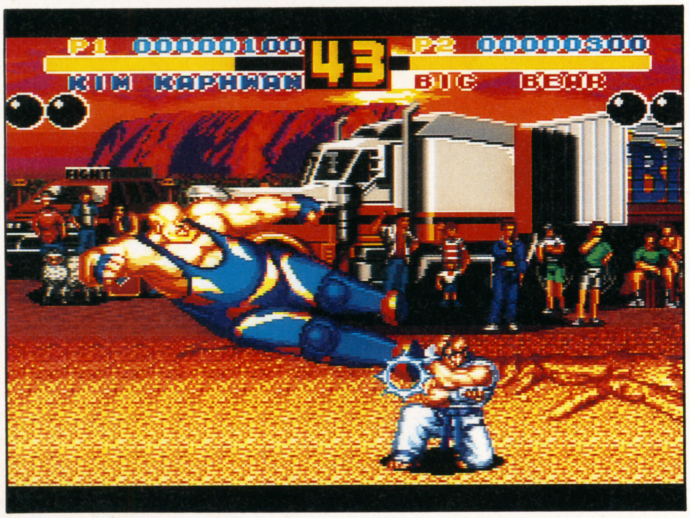












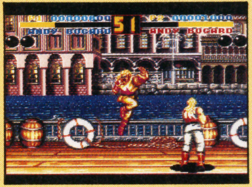
さて、気になるのはゲームの本編の移植の度合について。システムに関しては、NEO・GEO版に忠実に移植されるとのこと。前作であるSFC版『餓狼伝説』でカットされた「２ラインバトル」も再現。プレイモードも、NEO・GEO版と同じく乱入対戦が出来るものの他に、対戦プレイ専用のモードも付く予定だそうだ。

次は操作性について。前作では、非常にシビアな入力タイミングを必要とされ、「必殺技が出にくい」というユーザーの声が殺到したとか。もともとNEO・GEO版『餓狼伝説』自体、必殺技コマンドの入力が難しかったんだけれども、それをSFCのパッドでの入力へと変換するのに、多少無理が生じたのだろうか。しかし、御心配なく。『２』の移植に際して、タカラが最も気を配ったのがこの操作性に関してらしく、現在のサンプル段階でプレイした操作感は非常に良く、NEO・GEO版と同じ、もしくはそれ以上にパッドでの操作性は良い。また、NEO・GEOのコントローラーは４つのボタンが横に並んでおり、ＡボタンからＤボタンまでそれぞれ、弱パンチ、弱キック、強パンチ、強キックとなっているんだけれど、SFC版はそれぞれプレイヤーの好みに応じたボタンのコンフィグレーションができるようになるらしい。ライン飛ばし攻撃やライン移動のようにNEO・GEOでは２つのボタンを同時に押さなければならなかったものは、１つのボタンにまとめることもできるそうだ。ということは、超必殺技の入力も…？？？

ライン移動システムも再現!!

『餓狼伝説』シリーズの特徴である手前と奥の２ライン移動システムも、SFC版『餓狼伝説２』では、しっかりと再現されているのだ。ラインの移動には相手と同一のライン上から別のラインへと移動するもの、相手と別のラインから相手のいるラインへと移動するものの２種類がある。後者の方はパンチとキックの強弱で２種、さらにレバーの上下での転がりを加えて全４種の軌道がある。

また強パンチ＋強キックで相手を別のラインへ飛ばす強力な攻撃方法もあるぞ。



←相手と別のラインから攻撃を仕掛けることも可能



↑強力な「ライン飛ばし攻撃」もしっかり再現!!

SFC版4キャラの必殺技を全公開!!

テリー・ボガード TERRY BOGARD

バーン・ナックル



↓↙←+YかX

パワー・ウェイブ



↓↘→+YかX

ライジング・タックル



↓にためて↑+YかX

クラック・シュート



↓↙←↖+BかA

バスタースルー



→+C

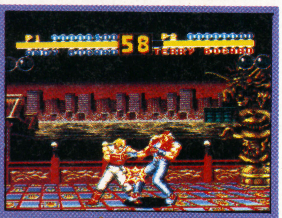
アンディ・ボガード ANDY BOGARD

飛翔拳



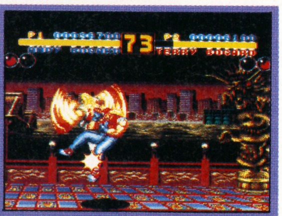
↓↙←+YかX

斬影拳



↙→+YかX

昇龍弾



↓↘→+YかX

空破弾



↙にためて↗+BかA

抱え込み投げ



→+C

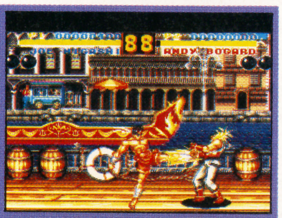
東 丈 JOE HIGASHI

ハリケーン・アッパー



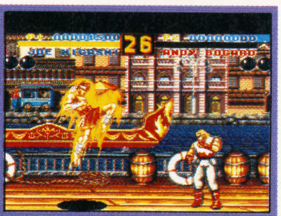
←↙↓↘→+YかX

スラッシュ・キック



↙にためて↗+BかA

タイガー・キック



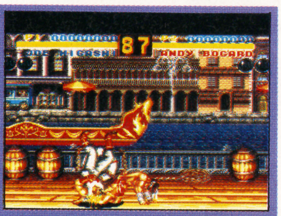
↓↘→↗+BかA

爆烈拳



YかX連打

レッグスルー



→+C

不知火 舞 MAI SHIRANUI

花蝶扇



↓↘→+YかX

龍炎舞



↓↙←+YかX

必殺忍蜂



←↙↓↘→BかA

ムササビの舞い※



↓にためて↑+X

風車崩し



→+C

※印の写真のみNEO・GEOの版のものです。

PC版『餓狼伝説2』の画面も公開されたぞ!!

●PC●ハドソン●93年末発売予定●¥6000●CD-ROM

SFC版に続いて、PCエンジンにも『餓狼伝説2』が移植される。アーケードカード対応ソフトとして発売される本作品は、CD-ROM²システムの特性を生かし、BGM、ボイス、キャラクターのパターンなど、ほぼ完全に再現される。SFC版でカットされたライン移動時のキャラの拡大縮小も再現されるそうだ。



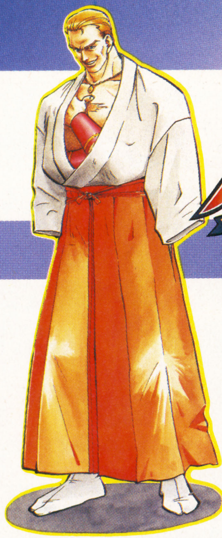
→香港の夜景が美しいチンのステージ。よく描けているね



↓ゲーム中のスピードなどは、全く問題なく移植可能だそうだ。もちろん、ラインの移動もあり



↑CD音源のおかげで、BGMなどは、NEO・GEO版そのまんま。それで¥6000とは、安い!!



餓狼伝説 SPECIAL

『餓狼伝説２』で完成されたシステムはそのままに、プレイヤーキャラも『２』の８人に７人を加え15人と増えたNEO･GEO最新作『餓狼伝説スペシャル』の緊急特報!!

●NEO･GEO●SNK
●発売日未定●価格未定●150M

↓さすがに15人も並ぶと壮観なプレイヤーセレクト画面



夢の闘いが今、現実のものとなった!!

シリーズ第３弾として発売される『餓狼伝説スペシャル』は、その名の通り『餓狼伝説』シリーズの決定版とも言える作品だ。

ライン移動のシステムなど『２』で確立されたシステムはそのままに、細かなバランスの調整を行い、さらに７人のプレイヤーキャラクターの追加を行っている。

また、ビジュアル的にも『２』に登場したキャラクターに関しては同キャラ時のカラーが変更されたり、背景グラフィックに一部変更が加わったりと、様々な箇所でグレードアップが図られている。まさにスペシャル版なのだ。



↑死の縁から蘇ったギースVS闇の帝王クラウザー。まさに『スペシャル』ならでは



←ニューカラーで登場のキム・カッファン。背景に目をやると、なんとキムの息子と奥さんが!!



→ダック・キングの登場するステージはディスコ。テクノミュージックが鳴り響く中での闘いだ

さらに熱い闘いがプレイヤーを待ち受ける

さて、それでは『２』と比べて具体的にどこが変更されたか？　基本的に『２』に登場したキャラについては必殺技などの入力方法には変更はないが（追加技あり！）、『２』において少々問題のあった技のバランスについては細かに変更されている。

例えばジョーのハリケーンアッパーなどは少しモーションが遅くなり、『２』に比べてスキができるようになった、など。もっとも編集部で取材したバージョンは、まだ調整段階のもので、完成版ではどうなるか分からない。プレイヤーキャラも増えたことだし、バランス調整は気にかかる所だ。



→アンディーの飛翔拳をガードするタン先生。師弟対決再び



←『１』では恐ろしく強かったギース。『スペシャル』でもやはり？



↑舞の龍炎舞で激しく燃えるアンディ。技のバランス調整と共に、視覚的なグレードアップもされている

❖新たな技も追加された!?❖

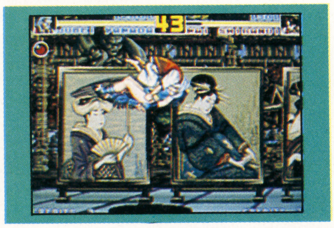
ビッグ・ベア BIG BEAR

パワー自慢のベアだが、『２』では少なかった必殺技。『SP』では新たな技が追加されたようだ。見るからに破壊力がありそう。



山田十平衛 JYUBEI YAMADA

小柄な身体をフルに活用する、十平衛の投げ技や必殺技。さらに鮮やかになった屏風の前で披露されるこの技は一体…？

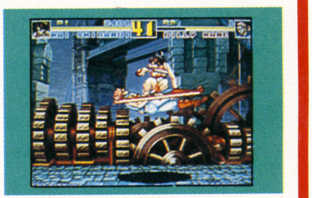


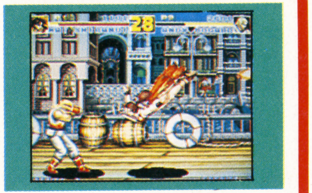
不知火　舞 MAI SHIRANUI

パワー不足や避け攻撃の出るスピードが遅いものの、身の軽さとキャラの魅力は『餓狼』随一の不知火舞。

どうやら『SP』では新たな投げ技が追加され、さらに今までの技の中にも変更が加わったものがあるそうだ。

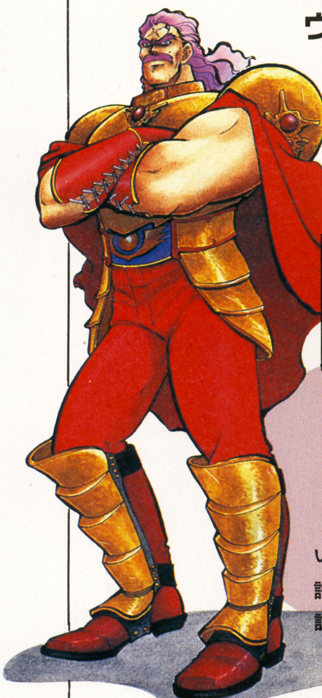
ただし、残念ながらまだ開発途中段階ということで、これらの技の操作はお教えできない。と、いっても実際に遊べる日はそう遠くないはずなので、それまでは楽しみに待とう。

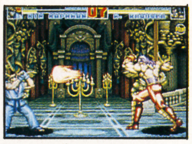




新たに追加された7人のプレイヤーキャラ達

ヴォルフガング・クラウザー
WOLFGANG KRAUSER

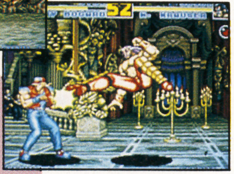




↑ブリッツボール。ヒットすると火ダルマに



←相手の攻撃を受けとめて投げる、当て身投げ

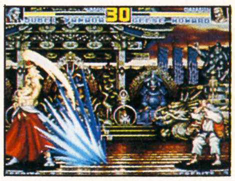


→大きな体から繰り出すニールキック、レッグトマホーク。『2』では強キックだったが…

暗黒界の帝王。あのギースが最も恐れていた男。総合的な格闘術に長け、他の追随許さない。『2』で圧倒的な力を見せたが、調整でどう変わるか。気になるところだ。

ギース・ハワード
GEESE HOWARD

『1』でボガード兄弟に倒され、一度は死の縁をさまよったが、表舞台に出てきたクラウザーの息の根を止めるため復活。ボガード兄弟との遺恨試合も…。

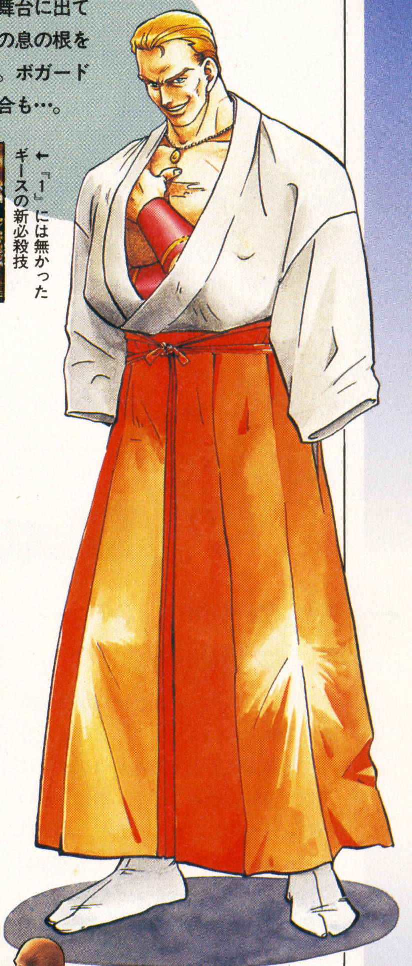




↑気迫をそのまま相手にぶつけるかの様な必殺技



←『1』には無かったギースの新必殺技



タン・フー・ルー
TUNG FU RUE

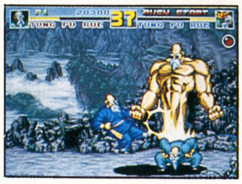
ボガード兄弟の師。今回はギース、そしてさらなる巨大な悪に立ち向かう。八極拳の使い手。挑発ポーズがお茶目。





↑ローレンスに蹴りを叩き込むタン老師



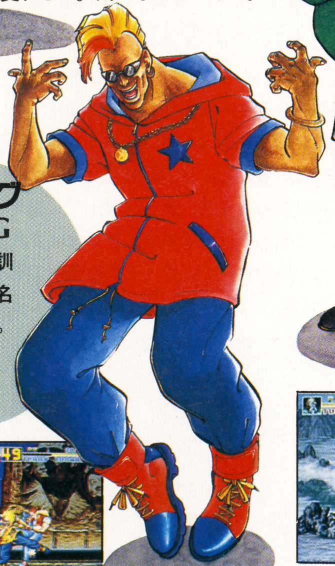


←超必殺技を思わせる、タン老師の豪快な攻撃。まさに中国四千年の技
↑気合い攻撃もできる

ダック・キング
DUCK KING



←『1』でもお馴染みの、ヘッドスピンアタック



前回テリーに敗れ打倒テリーの猛特訓を行なったダック。『ダンス格闘家』の名の通り、ダンサンブルな攻撃を行なう。





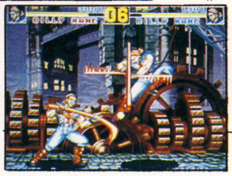
→ダックの使用する必殺技は、どれもスピード感溢れている

ビリー・カーン
BILLY KANE



ギース無き後単身イギリスに渡り、単身修行を積み打倒ボガード兄弟を目指す。彼の三節棍を使った必殺技は強力だ。

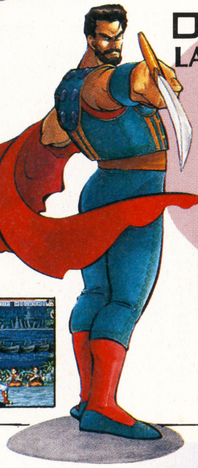






←ビリーの持つ棍は、三節棍。攻撃によっては、急激に伸ばして相手を襲うことも。このままじゃ、強すぎるよなぁ

ローレンス・ブラッド
LAWRENCE BLOOD



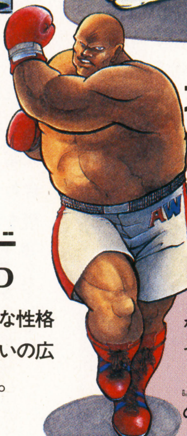
一見紳士風だが実は冷酷な性格の闘牛士。素早さと、間合いの広さを使った攻撃は恐ろしい。



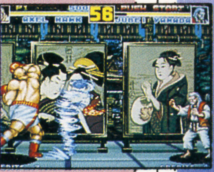


↑マントから突然剣を繰り出す技、ブラッディサーベル。ご覧の通りリーチが非常に長い

アクセル・ホーク
AXEL HAWK







→おや、この攻撃はどこかで見覚えが。これはもしかして『1』の…

元ボクシング世界ヘビー級チャンプ。彼の拳の破壊力は歴代チャンプ中最強。繰りだされるアッパーの強力さは記憶に新しいところ



SAMURAI SPIRITS

『龍虎の拳』、『餓狼伝説２』に続く100メガショック第５弾、『サムライ・スピリッツ』。既存の対戦型格闘アクションゲームには無い、剣を用いた剣劇アクションの魅力を分析。

●NEO･GEO●SNK
●８月下旬発売予定●¥28000●118M



←勝負が決まり、ガルフォードの勝利。敗者の千両死郎は、血しぶきを上げながら崩れ落ちる。敗者には、死あるのみ…なのだ

それぞれの道を求め闘う12人の剣士達

『餓狼伝説』、『龍虎の剣』、『ワールド・ヒーローズ』などNEO･GEOの作品には、キャラクターが非常に魅力的に描かれている。『サムライ・スピリッツ』もそれらに負けず劣らずキャラクターが魅力的だ。

忍者は忍者らしく、浪人は浪人らしく、それぞれの特徴をうまく捉えている。また、それらを表現するための演出として『龍虎の拳』で使われたズームイン・アウト処理を採用している。これによって忍者もののアニメなどに見られる、「たたたたた」と走り寄って天高く飛び上がり、「かきーん」と剣を合わせるというシチュエーションの再現を狙ったそうだ。(企画者談)




←半蔵の必殺技、忍法影分身。４つの幻を作り出し対戦相手を惑わせる

宙を舞う血しぶきまさに真剣勝負

対戦型のアクションゲームが多数登場する中、この『サムライ・スピリッツ』は登場する全てのキャラクターに〝剣〟を持たせることで、鍔競り合いや斬られた時の血しぶきなど、他の作品には無かった真剣勝負による緊張感を作り出すことに成功している。

また、登場するキャラクターも忍術使いから西洋の剣士、歌舞伎役者と個性豊かで、プレイヤーを飽きさせない。


→忍者らしさを強調したキャラの服部半蔵。うつせみ天舞、忍法影分身などを使いこなす




↑不知火幻庵の毒吹雪。これをくらうと一定時間動けない。
←決勝の３本目は、表示が〝決〟ではなく、〝死〟になる


→相手と間合いが開いた状態。キャラクターが非常に小さく描かれている

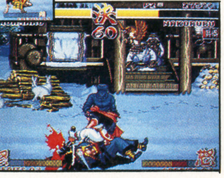

←間合いを詰めると、キャラを中心として画面が拡大する。迫力ある演出だ

忍者、侍ならではの様々な闘いのバリエーション

『サムライ・スピリッツ』に登場するキャラクターは先程も述べた通り、全員が刀、またはそれに準じるものを持っている。しかし、鍔競り合いなどに負けてしまうと、素手になってしまうこともある。その場合、弾き飛ばされた刀に近付いて、拾うまでは素手で闘わなくてはならない。また、刀による攻撃は強力なので、少々おろそかになってしまうのが、足技。上手に使えば、試合を有利に進められる。そして刀攻撃に続いて有効なのが接触技。相手の上に乗って刀を降り下ろす者から、キャラクターによっては投げ技になる者もいる。

以上の他にガルフォードは忍犬のパピィ、ナコルルは愛鳥のママハハを使った特殊攻撃もある。どちらも使いこなせばプレイヤーの助けとなるのだ。


←愛鳥ママハハに捕まって、いざ攻撃せんとするナコルル。うまく使いこなせ


→ナコルルの接触技、流天陶激刃。相手の体の上に乗って、刀で突き刺す


↑幻庵の接触技、幻庵殺爪陣。すっげー痛そう

『サムライ・スピリッツ』開発スタッフに聞く

●キャラクター設定時の注意点は？

◆ゲームバランスが崩れるか保てるかギリギリのラインまでキャラの個性化を目指しました。(崩壊しているのでは？という意見も)

●制作スタッフ一押しのキャラは？

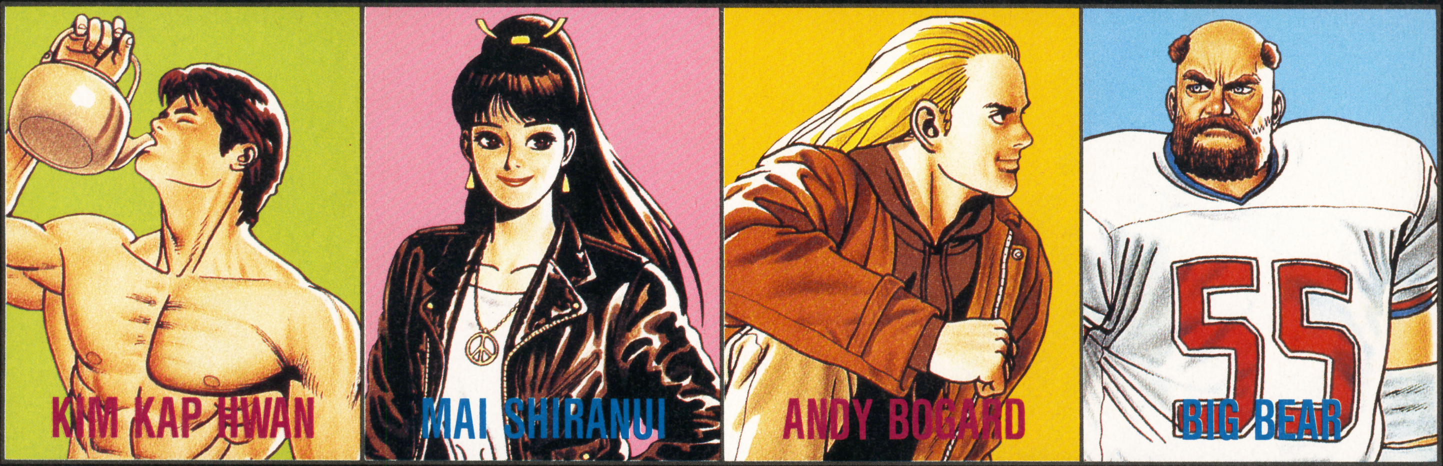
◆企画担当者ベスト３　①服部半蔵②シャルロット③不知火幻庵　●●デザイナーのベスト３●①覇王丸②シャルロット③ナコルル●●

◆デザイナーが細部に凝ってますので、様々な拘りに気付いてください。ファンレターも待ってます。あと、是非エンディングを見て下さい。



←色違いのナコルルの勝利デモ。よく見ると、眼付きがキツくなっているのだ

それぞれの闘いが待っている



スーパーファミコン®

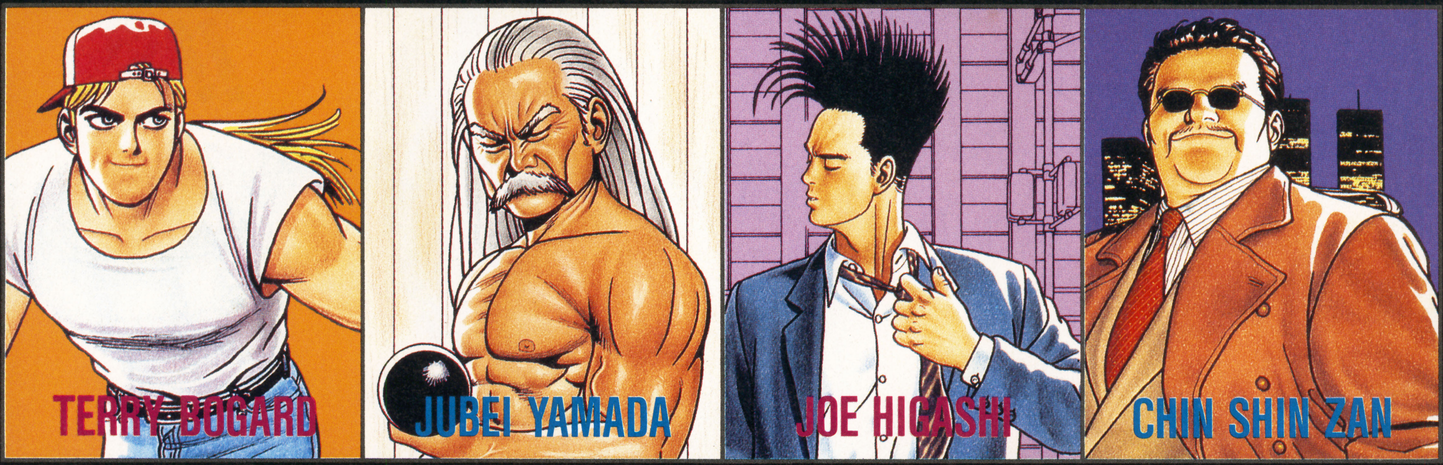
餓狼伝説2

──新たなる闘い──

TM

アーケード版忠実移植で2ラインバトルシステムも再現
スーパーファミコン最大級の大容量20メガで登場!!
本格格闘アクション

今秋発売



アーケードマシンが当たる！ オリジナルテレカが当たる！ 毎週当たる！ 総計1,000名に当たる！

餓狼伝説2「8週連続超必殺プレゼント」

Q. 下記の○の中に共通する数字を当ててくれ！

スーパーファミコンソフト「餓狼伝説○」は○ラインバトル、大容量の○0メガ。

応募方法：官製はがきにクイズの答えと、住所、名前、年齢を記入して応募。宛先〒100-31 東京国際郵便局私書箱5121号
餓狼伝説２超必殺プレゼント「ヒ」係

賞品：キャラクター賞は93年８月７日㈯から毎週土曜日を締切日に、８週連続抽選。第１回はテリー・ボガード（８/７締切抽選）
第２回はアンディ・ボガード（8/14締切抽選）、順次該当期間のイラストテレカを各100名様合計800名様にプレゼント。
また最終締切９月25日には応募者全員の中からさらに抽選、グランドチャンス。特賞はSNKアーケードマシーン
（MVS-U4、ソフト4種付）、を1名様、副賞は餓狼伝説コミック（講談社）150名様または餓狼伝説2CDソフト
（ポニーキャニオン）49名様にプレゼントします。（尚、発表は発送をもってかえさせていただきます。）



完ペキ移植の餓狼伝説2、ファミコンスペースワールド'93に登場！

TAKARA®

青戸本店/〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
銀座本社/〒104 東京都中央区銀座6-14-2

「タカラのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
◄このマークのお店でお求め下さい！

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

その昔、忍者たちは玉ねぎの汁を、
目の下に塗ってまばたきを我慢する
訓練をしたといわれている!?(どこの忍者だ?)
諸君も、さっそく訓練をはじめよう。
まばたきがゆるされないからだ。
まばたきによって集中力が一瞬でもゆるむと、
それは敗者への道に直結する。
ノンストップアクションの世界へようこそ。
アクセルブリッドは、まばたき厳禁です。

ACCELE BRID

スーパーファミコンソフトアクセルブリッド11月26日発売予定

まばたき厳禁!!



第16回アクセルブリッド
ホンコンシリーズ
シルバーメアー100cr
AB16Q2377Q374003
発行/
アクセルブリッドAG

↑これが「広告見た証拠」だ。

予告

体験!!アクセルブリッドのスピード&バトル
「ファミコンスペースワールド'93」

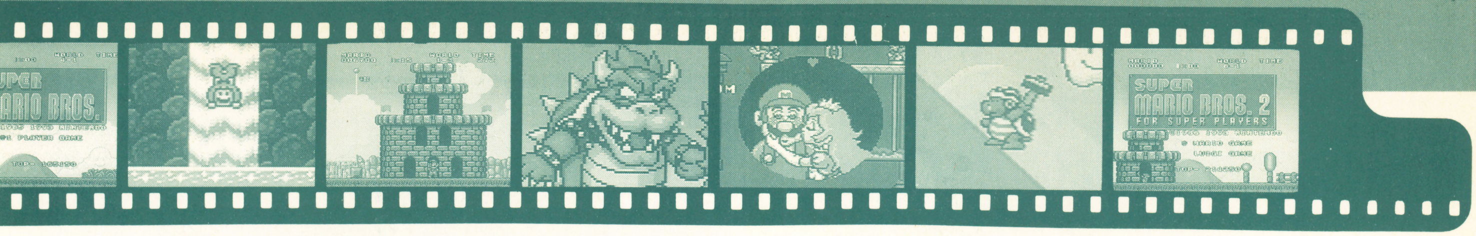
8/25(土)26(日)9:00→17:00
――晴見東京国際貿易センター東館――

この広告を見たキミにかぎり、アクセルブリッドプレミアムガイドをプレゼント。
ハガキ大の台紙に、左の「広告を見た証拠」を切りとってはり、住所、氏名、年齢を書いて会場へもってきてね。早いものがち!! なくなりしだい終了します。

トミーのおもちゃは、
おもちゃ券で買えます
◀このマークのお店でお求めください!

たのしい遊びのクリエイター
TOMY®
株式会社トミー
本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)1031(大代表)

スピード感をどうしても早く体験したかったら、CMでどうぞ!
テレビCM放映予定:フジテレビ系 24局ネット 毎週水曜日19:30〜20:00「タモリのボキャブラ天国」番組提供。



スーパーマリオコレクション

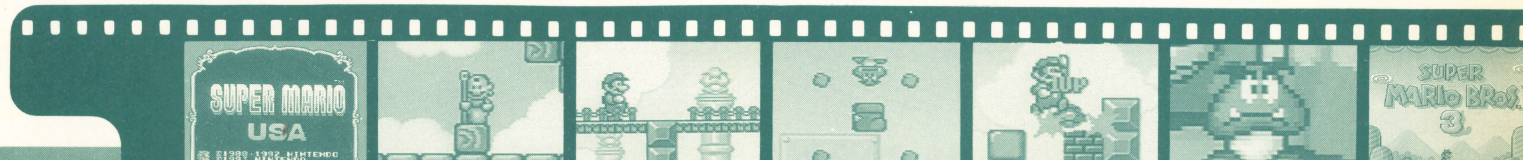
■SFC■任天堂■発売中■￥9800※



TRICKS TECHNIQUE

裏ワザ&超テク・得テク

『スーパーマリオブラザーズ』・『スーパーマリオブラザーズ２』・『スーパーマリオブラザーズ３』・『スーパーマリオUSA』の大作４本が入った『スーパーマリオコレクション』。今回はその攻略に不可欠な裏ワザ&超テク・得テクをドーンとまとめて紹介するぞ。



スーパーマリオコレクション

裏ワザ & 超テク・得テク

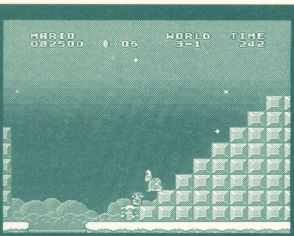
こんなにあった！

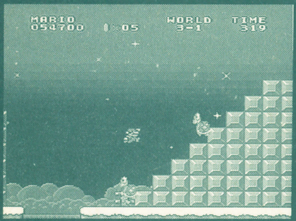
無限増殖編

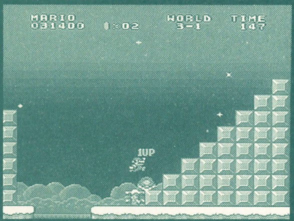
ウラ技 これが元祖無限増殖

対応タイトル：❶②③Ⓤ　技難易度 A

無限増殖をするためにはノコノコが階段を降りてくるような場所が必要。それがワールド3－1の最後の階段なワケだ。2匹出てくるノコノコのうち1匹目はやり過ごし、2匹目を踏みつけてコウラにする。後は跳ね返ってくるコウラの上をジャンプし続ければ、9回目から連続で1UPしていくぞ。


↑とりあえずノコノコは1匹にしておきたいので2匹のうち先頭の奴はやり過ごす。ファイアマリオだったらやっつけるのも可


↑コウラにしたら階段のブロックの左はじ1ドットの部分でジャンプして垂直に落ちる。この調整は少し面倒だが頑張ろう

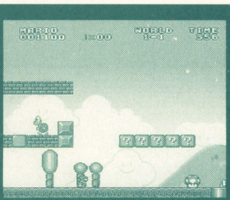

↑うまくタイミングが合えば御覧のとおり1UP。"超"がつく程有名な技だけにぜひマスターしておきたいものだ

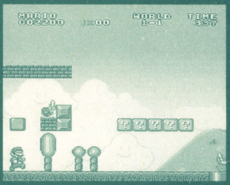
ウラ技 最初のブロックでイキナリできる

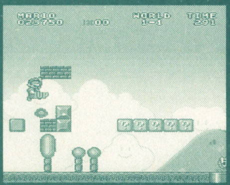
対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 A

『2』における無限増殖ができる場所はワールド2までの序盤戦で4カ所ある。特に難易度の高い『2』だけにぜひ最大数の128人まで増やしておきたいところだ。

ワールド1－1では、まず隠れキノコをとって大きくならなければいけないのだが、追いかけてとるとスクロールしすぎて技が実行できなくなるおそれがある。うまく画面をずらして戻ってきたキノコをとるようにしよう。そしてノコノコを右はじのブロックに追いやった後、他のブロックを壊し、ジャンプするのに邪魔な上のブロックも壊してしまう。後はノコノコの上のブロックの左はじをかすめるようにして落ちればOK。


←これ以上スクロールさせないで写真の位置で待ったほうが無難

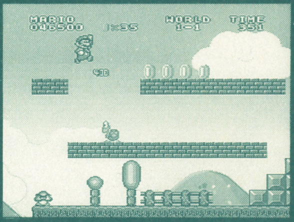

←ここに追いつめる。他のブロックは破壊して渡れないようにする

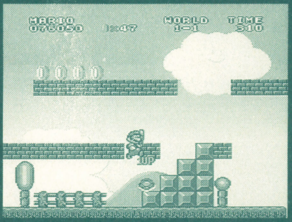

←準備完了。後は左はじギリギリに落ちればどんどん1UPするぞ

ウラ技 途中でチビマリオになっても可

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 A

ワールド1－1ではもう1カ所、スターの出るブロックの先の階段の部分でも無限増殖ができる。まん中の段をやってくるパタパタを踏みつけて右側の階段に誘導すればもうできたも同然だ。

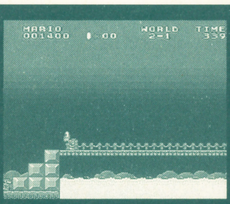

↑上段のクリボーはやりすごし、中段のパタパタを踏んでコウラにする。このときマリオを右向きにしていないと誘導できない

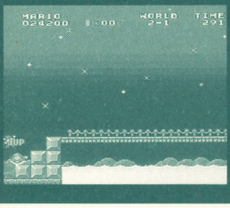

↑成功すれば御覧の通り。失敗した場合はコウラの横で待ち、起き上がったノコノコをもう一回右向きに踏んで階段の下で待つ

ウラ技 階段をギリギリまでスクロール

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 A

ワールド2－1のスタート地点にも無限増殖できる場所がある。まず画面をスクロールさせて階段が左はじにくるようにする。具体的には、階段と画面の切れめの間がブロック1つぶんよりやや狭く、キャラ1体がギリギリ入るスペースをつくればよい。後はパタパタの羽を消してそこで待ち構えるだけだ。パタパタが階段を1段降りたあたりでジャンプすればタイミングよく蹴り続けられるハズ。

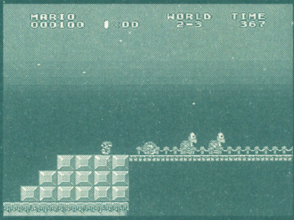

←こんなにギリギリでなくともよいが、このほうが確実だろう

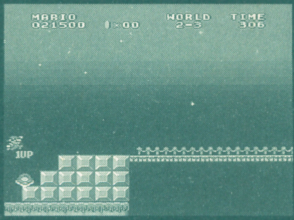

←パタパタ転じてノコノコ。うまいこと誘導してくれたまえ

ウラ技 またもやスタート地点

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 A

ワールド2－3でも2－1と同様に無限増殖できる。3匹来るうちの先頭のノコノコを踏む。この場合は後の2匹は帰る。また2匹やり過ごして3匹目を踏んでもいい。後は残った1匹を待つだけだ。


↑やはり画面はこのようにスクロールさせて画面左はじを階段ギリギリに合わせる。1匹目を踏んだらすぐ左へ移動して待つ

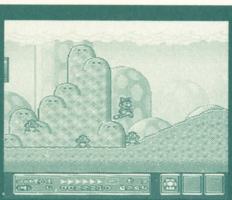

↑ワールド2－1と同じなのだが3匹やってくるのでこのように1匹目を踏む。残りの2匹はノコノコと帰っていく

●技難易度はかなり難しいAから比較的簡単なCまで、A・B・Cの三段階で表記してあります。

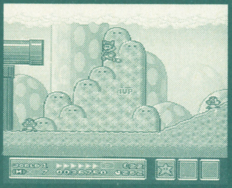
ウラ技　クリボーはためて踏む

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 A

しっぽマリオでワールド1―2のT字型の土管のところへ行く。クリボーが5～6匹たまるまで待ち、頃合いをみてAボタンを押したままクリボーを踏んでジャンプする。降りるときは連続でクリボーを踏めるようにするべく、しっぽを振って速度を調節する。このしっぽ操作の際のボタン連打が肉体的に少しつらい。1UPしはじめた途端に疲れて着地、なんてことにもなりかねない。頑張ろう。



←しっぽを振ってブレーキング。指がつりそうになる

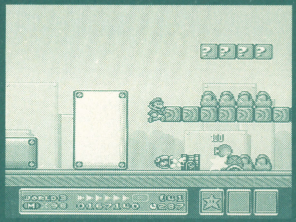


←着地してしまったら踏み直すしかない。根気が必要だ

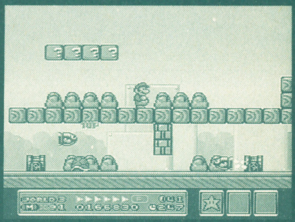
ウラ技　砲台から出るキラーを狙おう

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 B

ワールド3―9のスタート地点に出現するパタパタを踏んでコウラにし、2つ目と3つ目の向き合ったキラー砲台の間に投げ入れる。後は何もしなくてもキラーが出てくるたび1UPしていくのだ。



↑スタート直後でつかんだコウラをこの場所に投げ入れたら、即座に上のブロックへジャンプしよう。砲台の上に向うのだ

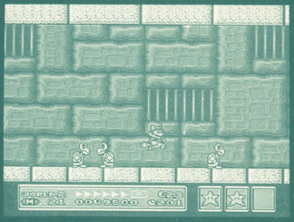


↑このように左右両はじにキラー砲台が見える位置まで来るべし。コウラが往復しつつキラーに当たるのを眺めていよう

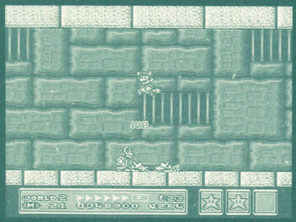
ウラ技　カロンを両はじから踏もう

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 A

ワールド2の砦のスタート直後にカロンを3匹集める。先の技と同様のジャンプをしてしっぽブレーキで降りていき、復活するカロンを順に踏んでいけばクリボーのときのように連続1UPする。



↑スタート地点からドッスンまでの間のどこか1ケ所にカロンを集中させる。カロンの特性をうまく活かした技だといえる

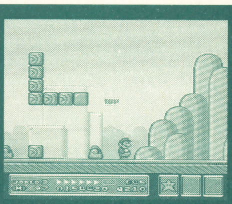


↑クリボーのときと同様しっぽブレーキが成否の鍵を握る。両はじから踏んでいくとタイミングが合いやすいはずだ。

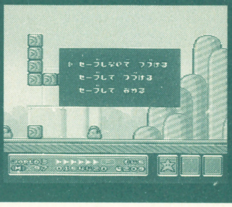
ウラ技　インチキセーブ増殖

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 C

手間はかかるが確実な増殖技を紹介しよう。まずどんな手段を講じてもいいから、1UPする。1UPキノコをとるのでもいいし、『USA』だったらスロットで増やしてもいいのだが、用するに簡単に1UPできるステージなり場所を1つ見つけておけばいい。1UPしたら、その場でセーブ。即リセットし、以下同じ行動を繰り返す。結果として無限増殖技というわけだ。ちょっと情けないか。



←まずは1UPキノコをとって、増やしてみました

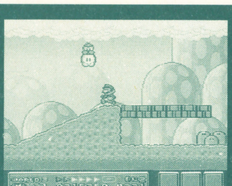


←すぐにセーブ。これを繰り返すだけ。実に手堅い（苦笑）増殖技

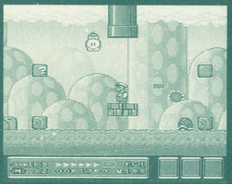
ウラ技　こんなに簡単でいいのか

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 B

ワールド3―4は逆さ土管の下が無限増殖地点だ。後半の坂道のあたりで、ジュゲムが出現するのでこのジュゲムを誘導しつつ逆さ土管へ向かって戻る。次に付近にいるノコノコをつかんで、土管の下に左右対称に設置されているブロックの間に投げ入れる。後は土管の真下のブロックの上にマリオを置いておけば何もしないでいい。ジュゲムが落とすパイポがコウラに当たって、1UPし続けるのだ。



←ジュゲムが現れたらUターンしてノコノコをつかまえに行くのだ

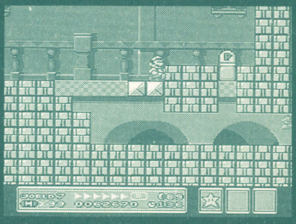


←ここに立っていれば御覧の通り。実に簡単な無限増殖技だ

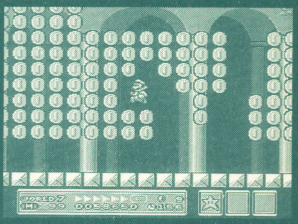
ウラ技　コイン取りほうだいでウハウハ

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 B

ワールド7の砦。Pスイッチを押すとマップ内のブロックが全てコインに変わる。タイムオーバーになったらまた戻ってきてコインを取ればいい。これを繰り返せば結果として無限増殖というわけだ。



↑一定時間が経過するとコインはブロックに戻るが、部屋を出てもう一度来ればまたもとどおりだ



↑大詰めの終盤戦を前に、ここで落ち着いて増やしておこう。神経を使わないで済む無限増殖技だ

面白技撰集

『2』のワールド最後の城のステージで、タイムを000にしてクリアしてみよう。得点は0点かと思ったら、なんと5万点もらえるのだ。

スーパーマリオコレクション

裏ワザ&超テク・得テク

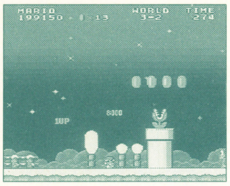
もはや基本技

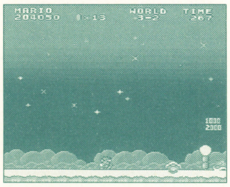
テクニカル1UP編

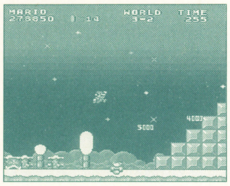
超テク 必殺ノコノコキック

対応タイトル：❶②③Ⓤ　技難易度 B

ワールド3―2はヤケに平らなステージだ。この平らな地形が実は1UP地点を産み出しているのだ。まずスタートから最初のブロックまでの間。ノコノコをコウラにしたら左へ回り、助走をつけて蹴る。そして敵を跳ねとばすコウラをⓎボタンダッシュで追いかけるのだ。8匹倒した時点で1UP、後はブロックに当たって跳ね返ってきたコウラをよければいい。次は穴から土管までの後半の平らなところだが、ここでもやり方は同じだ。なお、土管からゴール前までの間でも点数稼ぎができる。追いかける速度が遅いとコウラを見失うし、速いと跳ねる敵キャラの数が減るのでこの調節が難しい。


←助走をつけて蹴る。どんどん点数が上ってしまいには1UPだ

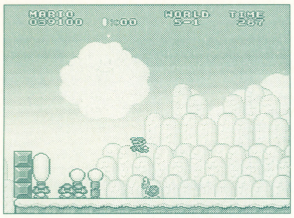

←追いかけるスピードが遅いとコウラが消えてしまう。注意が必要

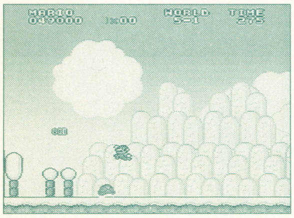

←階段の下までで1UPは無理でも5千点稼ぐぐらいはできる

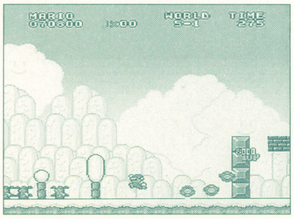
超テク ちょっと狭いが頑張れ

対応タイトル：❶②③Ⓤ　技難易度 A

ワールド5―1にも1UP地点が2カ所あるが、ダッシュできる距離があまりない後半は工夫が必要だ。ノコノコをコウラにして、3匹のクリボーが全てコウラの左に行ったらコウラを左へ蹴る。クリボーを跳ねたコウラが戻ってきたらジャンプでよけ、今度は逆向きにⓎボタンダッシュでOK。


↑後半、ブロックからクリボーをよけつつ着地。ノコノコを踏んだら右へ。最初にクリボーを倒してしまわないよう気をつける

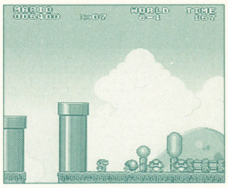

↑コウラを蹴る。3匹のクリボーを跳ねとばしたコウラが跳ね返ってきたらジャンプ。即座に反転して追いかけるのだ

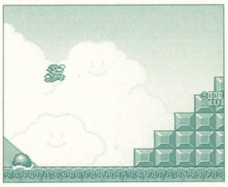

↑1UP。跳ね返ってきたコウラをよけて終わり。真ん中の平らな部分でも5,000点ぐらいは稼げるハズだ

超テク メットキック1UP

対応タイトル：❶②③Ⓤ　技難易度 A

ワールド8―1ではメットで1UPする。土管と穴の連続地帯を抜けた後半部分、土管の下にやってきたメットを踏んで動きを止める。クリボーが来てメットに触れたらメットを蹴りとばす。メットが画面右のあたりまで行ったらⓎボタンダッシュを開始、後は追いかける速さを適当に調節する。ワールド8―1は距離が長い。タイムオーバーになる前に1UPするためにダッシュのテクを磨こう。

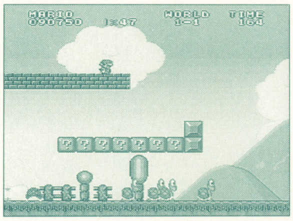

←ダッシュできる距離がやや短い。スペースはいっぱいに使おう

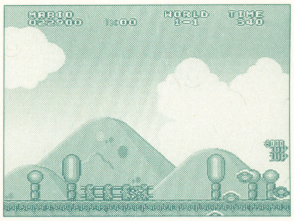

←うまくいけばこうなる。実は結構ハイテクが要求されるのだ

超テク 赤いノコノコを狙え

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 A

ワールド1―1の無限増殖地点の先の上段のブロックで、赤いノコノコを蹴ってⓎボタンダッシュで追えば1UP。落ちていくたびに左へ右へと向きを変える赤いノコノコをタイミングよく追おう。

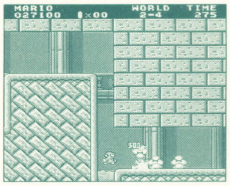

↑上段のブロックから蹴り落とされた赤いノコノコは中段で左に跳ねかえる。さらに地上でブロックにぶつかり今度は右へ

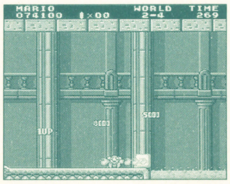

↑ついに1UP。追いかけるスピードが速すぎたり遅すぎたりしないよう、このステージで訓練だ。後々役に立つからね

超テク 下へ降りるときは気をつけよう

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 A

ワールド2―4の城のスタート地点で、ブロックに上って最初のノコノコを踏み、Ⓨボタンダッシュをしながらコウラを蹴る。下に降りるときは、右の壁がとぎれたときに、さっと✚ボタンを右に入れれば無事に着地できる。そしてⓎボタンダッシュで追えば1UPだ。蹴ったコウラが画面から消えても、追いかけていれば跳ね返ってきて得点が加算され1UPする。あきらめずに追いかけよう。

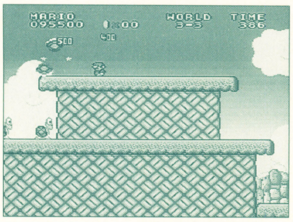

←ここを降りるときは✚ボタンを右に入れるタイミングに注意だ


←あきらめずに追いかければこのとおり。バーに当たらないように

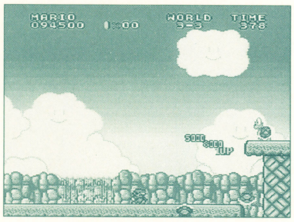
超テク 左に蹴って跳ね返る

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 A

ワールド３―３の最初の島の上段にいるパタパタをコウラにして左へ蹴る。すると島に当たって跳ね返り、島の下段や地上の敵を倒し続けて１UPだ。コウラの動きを見定めて慎重に走ろう。



↑コウラを左に向って蹴るのがポイントだ。島にぶつかって向きを変え、ノコノコたちを倒していく

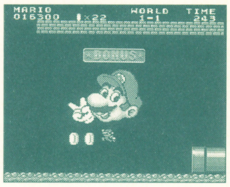


↑コウラを着かず離れず追いかけて、島の右はじまで行くとだいたい１UPできているハズ

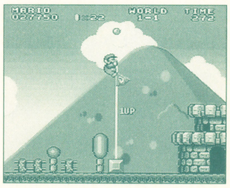
超テク ポールで1UP

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 B

解説しよう。ポールにとびついたときに、残り時間の１の位の数と、取ったコインの10の位と１の位が同じだった場合、花火に加えて１UPだ。具体的にはコインをゾロ目にしておき、残り時間の１の位がコインの数字と同じときにゴールすればよい。例えばコインの枚数が44枚だった場合、残り時間が４秒だったり、84秒だったりすればいいわけだ。コインはともかく時間の調整は難しい。



←まずはコインをゾロ目に。余計なコインは取らずに残しておく

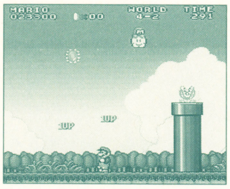


←ジャンプしてからポールまでの秒数をはかっておくといいだろう

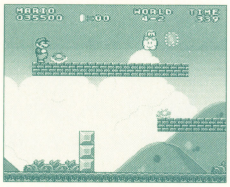
超テク スターを取らずに進むべし

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 A

ワールド４―２のジャンプ台の後のブロックで、ジュゲムにトゲゾーを３匹以上落とさせ、ノコノコを蹴って追いかければ１UP。と、簡単なようだが条件が整わない場合もある。また、ノコノコをコウラにするときはジュゲムの接近に注意だ。それからこの１UPを狙うときは直前でスターを取らないように。なお、ワールド８―３でもジャンプ台から２つ目の雲の上で同様の技が可能だ。



土管に当たる音がしたら、跳ね返ってくるコウラに要注意だ

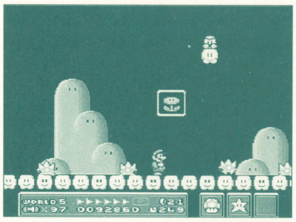


←コウラにしてじっと我慢の子。ジュゲムの接近には気をつけろ

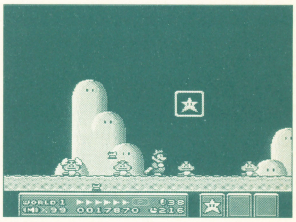
超テク ゴールに敵をおびきよせろ

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 A

実はゴールの瞬間に画面上に敵キャラがいる場合、ボーナス点が与えられ、５匹いれば１UPとなるのだ。ジュゲムをゴールに誘導してトゲゾーを４匹とさせた後にゴールすればこれは実現する。



↑ジュゲムがゴールまで追ってくるステージを選んで実行しよう。ジュゲムがトゲゾーを４匹以上落とすまで待つのだ



↑ジュゲム以外にクリボーでもできる。実はこれが一番簡単なのだが、ワールド１―２などで、ゴールにおびきよせてみよう

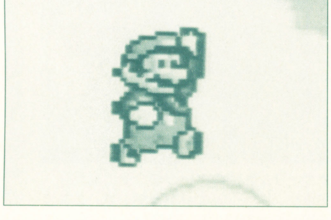
面白技撰集

『USA』の魔法の薬は、裏ステージに通ずる扉を出現させる。野菜のいっぱい埋まっているところで使うと良い。裏ではスロット用のコインになるぞ。

マリオマスターへの道

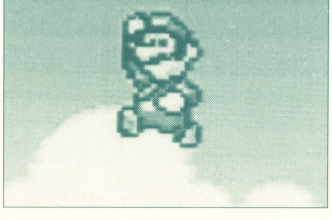
４つのマリオが遊べる『マリオコレクション』。しかし、それぞれのマリオの違いを理解しないと本当の面白さは見えてこないぞ！

『１』のマリオの特長は今もなおすべてのマリオに受け継がれており、マリオの基本形ともいえる。マリオをプレイするならまずは『１』でマリオの基本を身につけたほうがよいだろう。



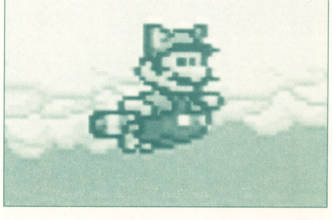
↑すべてのマリオの基本となるマリオ。このマリオから進化発展していった

『２』のマリオの性格は『１』の時と変わりないがルイージの差別化が行なわれており、ジャンプ力の強化とブレーキの弱化でマリオとルイージで多少違った攻略が楽しめる。



↑初めてルイージが個性を出した作品。マリオより痩せている分ジャンプ力がある？

『３』のマリオはたくさんのアイテムでいろいろなマリオに変身できるようになり、空も飛べるようになった。その中でもしっぽマリオはファイアマリオの影が薄くなるぐらい活躍した。



↑『３』で一躍有名になったしっぽマリオ。空だって飛べるさ！

『ＵＳＡ』でのマリオは性格の違う４人のキャラから１人を選んでプレイすることができる。他のマリオ作品とは全く違うゲーム性を持っているため、独自のテクニックが必要になる。



↑４人のキャラの中で一番使いやすい？　ピーチ姫。ジャンプ後の滞空時間が魅力

スーパーマリオコレクション

裏ワザ & **超テク・得テク**

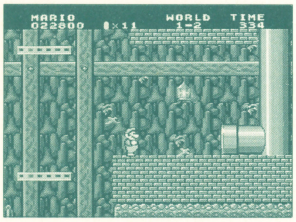
めざせエンディング

ワープゾーン編

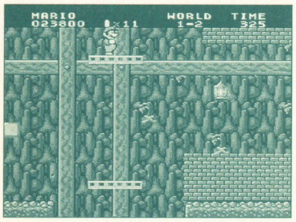
得テク 洞窟を出る前に

対応タイトル：❶②③Ⓤ　技難易度 C

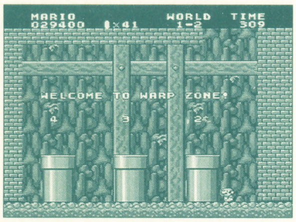
ワールド1－2で、地下洞窟を出る前にちょっとリフトに乗ってみよう。そしてⓎボタンダッシュでジャンプして天井に上り、右にどんどん進んでいくとワープゾーンだ。土管が3本並んでおり、右からそれぞれワールド2、3、4にワープすることができる。最短ルートの第一歩というわけだ。



↑普通ならこの土管に入って洞窟を出るところだが、ワープゾーンを目指す場合は、手前のリフトに乗っていくことになる



↑このリフトが上まで昇ったら、思いきってⓎボタンダッシュでジャンプだ。天井に上ったらとにかく右へ進もう

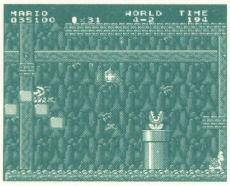


↑天井に上がってどんどん右へ進むとやがてワープゾーンが見えてくる。右の土管からそれぞれワールド2、3、4へ行ける

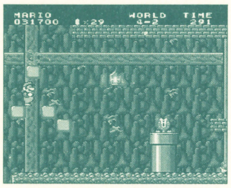
得テク 豆の木を登るとそこは

対応タイトル：❶②③Ⓤ　技難易度 B

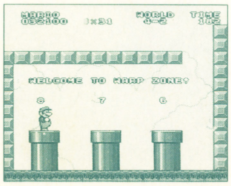
ワールド4－2の最初のリフトを渡ったところ、ここに隠れブロックがある。隠れブロックを出して足場を作り、キャラを左にずらして足1本で立つ。上にある3つのブロックのうち、左のブロックを叩いて豆の木を出し、左側のリフトを利用してジャンプし、豆の木を登っていく。そうするとアスレチック面に出現するので、ここを右に進んでいけばワープゾーンへとたどりつく。ここは右からそれぞれワールド6、7、8へとワープできる。とにかく隠しブロックの扱いが問題で、豆の木の真下の隠しブロックを先に叩こうものなら、豆の木が出せなくなってしまう。チビマリオなら話は別だが。



←隠しブロックには出すと都合の悪いものもあるので気をつけよう



←この位置からブロックを叩いて豆の木を出すようにする

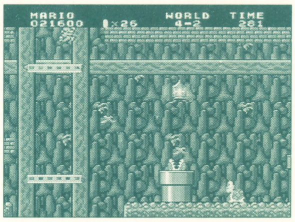


←ワールド8の土管を選んで最短ルートでのクリアを目指すのだ

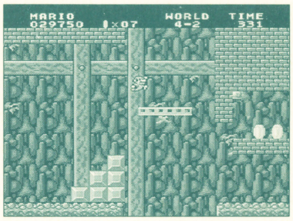
得テク ワールド5へワープ

対応タイトル：❶②③Ⓤ　技難易度 C

ワールド4－2で、下降・上昇する2つのリフトか、最後のリフトを使ってジャンプして天井に向かう。先へ進むとワールド5へのワープゾーン。豆の木のほうに比べるとあまり使わないかも。



↑右側のリフトに乗る。リフトが上にきたらⓎボタンダッシュだ。その先のリフトのところもⓎボタンダッシュで渡りきるのだ

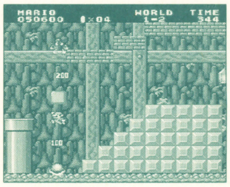


↑あるいは最後のリフトにいきなり乗ってしまってもいい。どっちでも大して変わらないからそのときの気分で選んで下さい

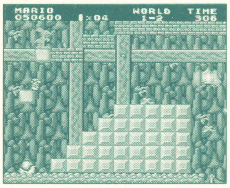
得テク 豆の木でワールド3へ

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 B

ワールド1－2のスタートして2つ目のところまで進む。そして階段の2段目のあたりから左斜めへ跳ぶと隠れブロックが出現するので、この上に乗る。そうすると右斜め上に階段上のブロックがあるので、ジャンプしてその左上を叩き豆の木を出しそれを登る。ワールド3へのワープゾーンに続くステージに現れるのだが、道中たくさんのコインが存在するので集めながらワープゾーンへ行こう。



←メットをこのあたりで踏みつけて、隠しブロックを出す

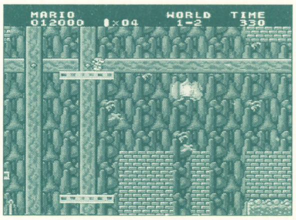


←うまく豆の木が出せればワールド3へのワープゾーンに出られる

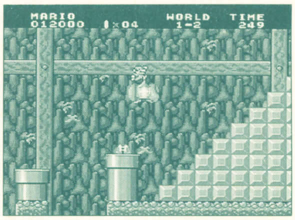
得テク リフトのはじから一気にジャンプ

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 C

ワールド1－2で出口の直前のリフトに乗り、上まで行ったら土管手前のブロックの上に跳び移る。そうしたら右へ進み、2つの土管を越え階段を登った先にワールド2へのワープゾーンが待っている。



↑ゴールへの土管に入らず、上へ向かうのだ。道すじがわかりにくいので、このリフトから天井へ行く写真をよく御覧あれ

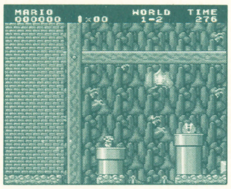


↑キャラが画面の上いっぱいまで来たら、Ⓨボタンダッシュでジャンプして、2本の土管と階段を越えていけばワープゾーンだ

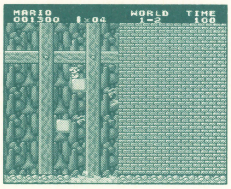
得テク ワープゾーンの途中にまたもや

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 B

ワールド1ー2で、ワールド2へのワープゾーンまでの道のりにワールド4へのワープゾーンに向かう分岐点が存在する。2本並んでいる土管のうち、手前の方に入る。そうするとボーナスステージへ出現するので、右へダッシュ。つきあたりに来たら隠れブロックを出してジャンプし、天井へと入る。天井を抜けるとそこはワープゾーンなわけだが、この道のりは結構厳しいものがある。



←2本ある土管のうち、左の方へ入る。ここから難しいのだ

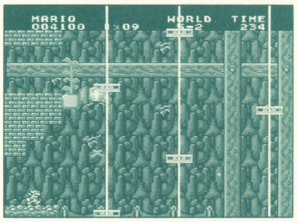


←ここで隠しブロックを出す。これができないと話にならない

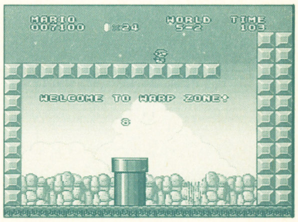
得テク 豆の木でワールド8へ

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 B

ワールド8へもワールド5ー2から行ける。左のリフトから左斜めにジャンプしてブロックを叩き、豆の木を出す。もう一回リフトに乗って豆の木を登り、上に出て右に進めばそこはワープゾーンだ。



↑3列並んだリフトのうち、左のリフトから左斜めに向って跳び、このブロックを叩くのだ。ワープゾーンへの豆の木が出てくる

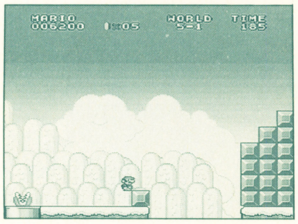


↑再び左のリフトに乗り直し、今度は左のブロックへ移って、豆の木を登っていく。後は右へ進めばワープゾーンに出る

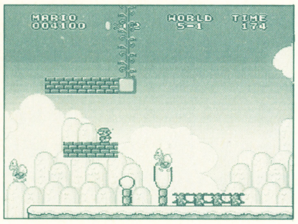
得テク 空中金庫の先には

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 B

ワールド5ー1のボーナスステージにワープゾーンはある。強風が吹く階段の先のブロックで豆の木を出せばたどりつく。空中金庫で稼いだ後にワールド6へワープできるとは気の利いたステージだ。



↑この1個だけ飛び出たブロックからジャンプして渡らなければならないのだ。これはつらい

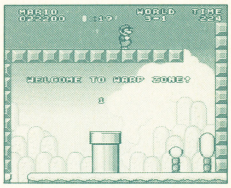


↑上段右はじの部分に豆の木は隠れている。チビマリオの場合はノコノコを踏みつけてジャンプだ

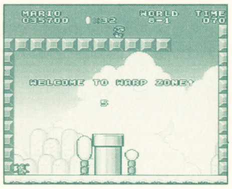
得テク 実は逆ワープだった

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 C

ワールド3ー1で、ゴール手前のジャンプ台で思い切りジャンプし、なおも✚ボタンの右を押し続けるとポールの先に降りてしまう。先へ進むとワールド1へ戻ることができる。また、ワールド8ー1の水中ステージを進んで脱出するとワールド5に戻ることができる。逆ワープゾーンは増殖のやり直しやキノピオの助け直しなど、既に通過したステージのフォローに役立つ。ぜひ利用してもらいたい。



←ワールド1へ。キャンセルしたければ左の穴に身投げして死のう

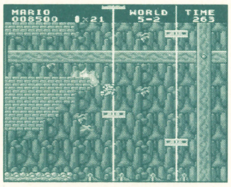


←ワールド5へ。ここに降りてしまったらもう逆ワープしかない

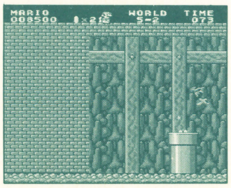
得テク リフトに乗っていこう

対応タイトル：①❷③Ⓤ　技難易度 C

ワールド7へのワープゾーンはワールド5ー2にある。リフトが3列並んでいるところで、左のリフトから真ん中のリフトへ、それからまた右のリフトへとタイミングよくⓎダッシュでジャンプしていく。最後の右のリフトを踏み台にして天井に乗り、ずっとⓎダッシュを続ければワールド7へのワープゾーンにたどりつく。なお、リフトのスクロールはループしているので画面から消えてもOKだ。



←リフトは上下ループでスクロールする。落ち着いて渡ろう

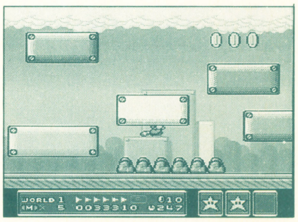


←天井に乗ったらわき目もふらずにダッシュでワープゾーンへ

得テク キノピオはゴールの裏に

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 C

ワールド1ー3のゴール手前の白いパネルに乗り、✚ボタンを下に押し続けて裏に落ちる。そのまま右へ進むと画面が切り替わりキノピオの家に。ここで宝箱を開ければワープの笛が手に入る。



↑パネルの裏側に落ちる瞬間。これだけでも技であり、それを応用したわけだ。パネルの上で✚を下にためるだけ



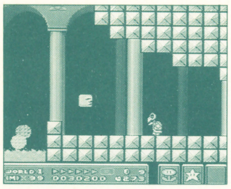
↑ゴールの黒い幕の裏側に入り、そのまま右へ進めば画面が切り替わる。御覧の通りキノピオの家の登場だ

『3』のワールド1で笛を2本とったらまず1本使ってワープゾーンへ行き、その画面内でもう1本使うといきなりワールド8へワープできるぞ。

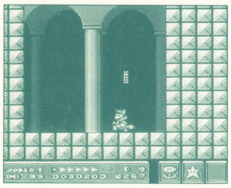
得テク 針天井に行く前に

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 B

ワールド1の砦でも笛は入手可能だ。針天井のステージに行く入口の手前のカロンのいるところで、しっぽマリオで助走をつけて飛んでみよう。ダッシュパワーゲージを思いっきりためて、上に向かって飛ぶのだ。マリオが見えなくなったら✚ボタンを右へ。スクロールが止まったらそれは入口なので、✚ボタンを上へ入れる。すると部屋の中に入ることができる。宝箱を開け、ワープの笛を入手だ。



←しっぽマリオが見えなくなる瞬間。この後右へスクロールさせる

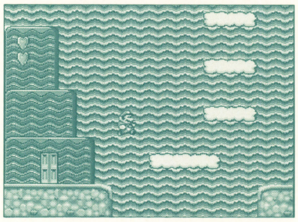


←2本目の笛が出てくる。2本連続で吹けばワールド8へ行ける

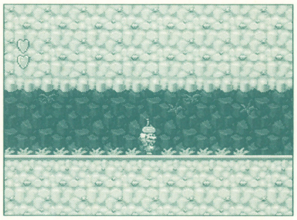
得テク 清水の舞台から飛び降り技

対応タイトル：①②③🅤　技難易度 C

ワールド3—1で、雲の階段のところで勇気を出して下に落ちてみよう。画面中央の足場に着くはずだ。中に入って魔法の薬をとり、ツボの近くで使う。裏面でツボに入ればワールド5にワープだ。



↑死ぬ気で身投げしよう。といっても画面中央にいないと本当に死んでしまうが。5画面落ちたところに洞窟の入口はある

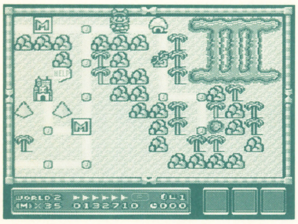


↑洞窟の中。歩いて、左から10番目の草が魔法の薬だ。更に右に進むと窪みの中にツボと扉がある。このツボでワープだ

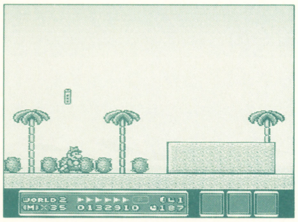
得テク ファイアブロスを倒していただき

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 C

ワールド2でも笛は入手できる。まずブーメランブロスを倒してハンマーを入手。更にハンマーを使いマップ後半の右上で岩を破壊して隠れマップへ侵入し、ファイアブロスを倒せば3本目の笛入手だ。



↑ワールド2のマップ画面のここ。ここでブーメランブロスを倒して入手したハンマーで、岩を破壊すれば隠れマップが出現

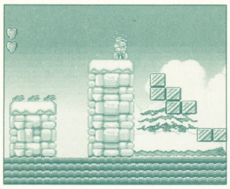


↑このようにファイアブロスを倒すと3本目のワープの笛が入手できる。長丁場の『3』だけに助かるアイテムだ

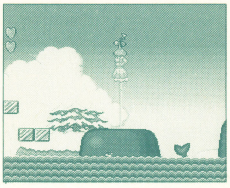
得テク クジラステージで

対応タイトル：①②③🅤　技難易度 C

ワールド4—2のクジラのステージ。ここを進んでいくと高さの異なる島が3つあるのだが、一番右の背の高い島の一番右に生えている草が魔法の薬だ。この魔法の薬を引っこ抜いてステージをさらに進むとクジラの上にツボがあるのが見えてくる。例によって魔法の薬を使い、裏面に。ここでツボに入るとワールド6にワープだ。なお、ツボのある床が氷になっている。滑らないように。



←一番右にある背の高い島の右はじに生える草が魔法の薬だ

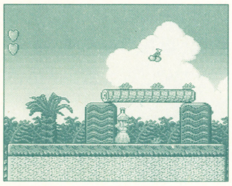


←クジラの潮吹きに乗るのだ。床で滑って海に落ちないように

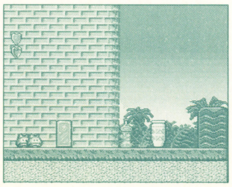
得テク ポーションで裏面へ

対応タイトル：①②③🅤　技難易度 C

『USA』にもワープ技は存在する。ワールド1—3で、まず草を引っこ抜いて魔法の薬を出現させる。そしてそれを持ったまま滝の向こうまで渡るのだ。ここは敵キャラもうるさいので、普通なら扉の中に入り込んで鍵を目指すところだが、この扉には入らず右にあるツボの近くまで行って魔法の薬を使うのだ。当然、裏面に入るのだがここでツボに入るとワールド4にワープできるのだ。



←2つの石柱に支えられた丸太の下、ここで魔法の薬がとれる

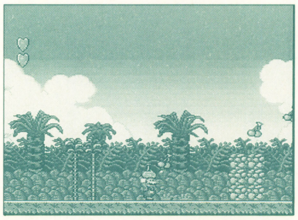


←このツボの近くで魔法の薬を使い、扉を出現させて裏面へ

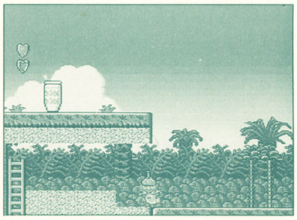
得テク ルイージなら簡単だ

対応タイトル：①②③🅤　技難易度 B

ワールド5—3のスタート直後のはしごを登り、ツボのところへ魔法の薬を持っていく。ルイージなら直接ジャンプだが他のキャラの場合はボブの上でためジャンプだ。ワールド7へワープ。



↑はしごを登ってすぐ右に生えている草が魔法の薬。抜いたら崖の上へジャンプ。ルイージなら確実に跳び乗れるのだ



↑崖下で自爆キャラのボブの上に乗り、ためを作る。ボブが自爆しそうになったらジャンプ。ルイージ以外はこの操作が必要

スーパーマリオコレクション

裏ワザ & 超テク・得テク

あら、こんなところに 近道・ぬけ道編

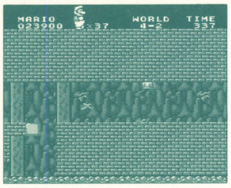
得テク 天井走って楽々ステージクリア

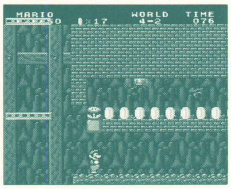
対応タイトル：❶❷③Ⓤ　技難易度 C

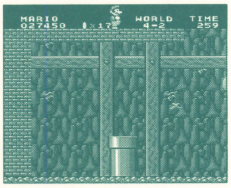
『スーパーマリオ』や『スーパーマリオ2』の地下ステージといえば、床や天井から伸びたたくさんの土管と、そこから顔を出すパックンフラワーの群れをイメージしてしまう。しかし、忘れてはいけないのが、このステージはワープゾーンの宝庫でもあるということだ。

多くの場合、ワープ土管へのコースは天井を通過しなければならないが、幸いなことに地下ステージのブロックは壊せるものが多く、足場も多いので比較的簡単に天井に上がることができる。

天井では敵が出現しないのでⓎボタンダッシュで地形にのみ注意していれば楽々クリアできるうえ、ワープの際も便利だ。


←ステージの前半で天井に上がれたら後はⓎボタンダッシュ

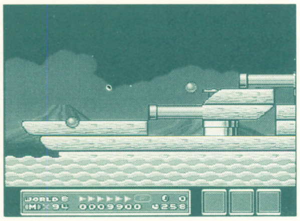

←天井にいる限り敵は出ないがパワーアップアイテムも取れない

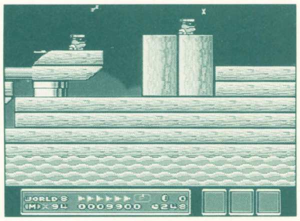

←行き着く先には魅惑のワープゾーンが待っている

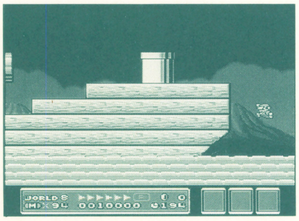
得テク 戦艦の下を潜水して進め

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 B

ワールド8の戦艦のステージは3隻の戦艦が強制スクロールで登場する。普通にプレイするとたくさんの砲台の激しい攻撃に悩まされる非常に難易度の高いステージなのだが、戦艦の下を泳いでいくと敵の攻撃を受けることなく進むことができる。出口の土管が見えるまで泳いでいけるぞ。


↑戦艦の下をⒷボタン連打で溺れないように進もう。一応どのマリオでもできるが、おすすめはカエルマリオだ

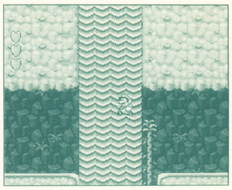

↑ふと上を見上げると甲板の上では、敵がいつも通りに猛攻撃をしかけている。誰もいないのにね〜

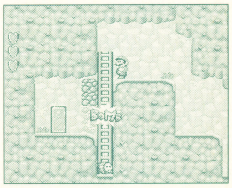

↑出口の土管が見えてきた。あとは戦艦が一番沈んだ時にジャンプすれば船に乗ることができるぞ

得テク 滝を飛び越えゴールへ直行

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 C

ワールド1—1で地下ステージに入って滝を横に見ながらつたを登っていくと右に出口のドアが見える。ここでドアとは逆の左へ向かってジャンプする。うまく滝を飛び越えることができたら奥に岩で囲まれたドアが見えてくるはずだ。ドアの手前にある草は引き抜くとバクダンになるので、それを使ってドア横の岩を崩そう。ドアを抜けて山を越えるとキャサリンピンクの待つゴールはすぐそこだ。

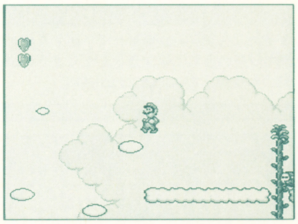

←つたを登りきったら画面左へ滝越えの大ジャンプだ

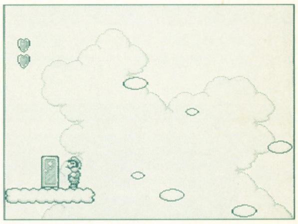

←バクダンが点滅したら落として邪魔な岩を爆破しよう

得テク ルイージとピーチ姫の秘密の近道

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 C

ワールド3—1でつたを登って上まで行くと右側に道が続いているが、ここでルイージやピーチ姫でプレイしている場合、ダッシュジャンプで左側の雲まで飛び移ることができるぞ。


↑つたを登って雲の上まできたら左へダッシュジャンプ。残念ながらマリオとキノピオのジャンプ力では届かない

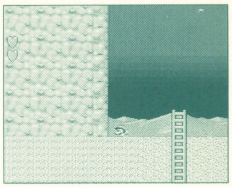

↑うまく雲の上に降り、目の前のドアに入ればステージラストへの道のりが一気に短縮できる

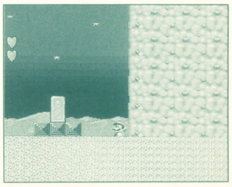
得テク 流砂で壁をくぐるとそこは…

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 B

ワールド6—3でスタート直後のハシゴを登って砂漠に出よう。すると画面左下には流砂が見えるが、その流砂にワザと飲み込まれて岩壁の底に頭をぶつけるようにジャンプボタンを連打しながら左へ進もう。流砂に負けずに反対側まで行って目の前のドアに入ればこのステージのラストへ行ける。

普通にプレイすると先の長いステージでもあり、このショートカットは重宝する。


←流砂のいきおいに負けると死が待っている。ジャンプボタン連打だ


←必死の思いで流砂を抜けると目の前にドアが…

パワーアップアイテムは2つ同時に出現しないのを御存知か。『1』のワールド1-1でスターが出ているときにフラワーを出すと、スターは消えてしまう。

スーパーマリオコレクション

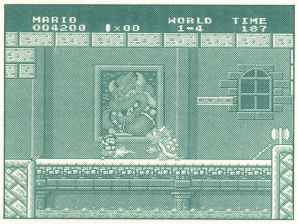
裏ワザ & 超テク・得テク

知ってて得する 役立ち技編

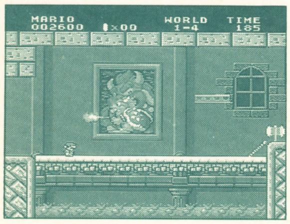
得テク 身を犠牲にして突き進め

対応タイトル：❶❷❸Ⓤ　技難易度 C

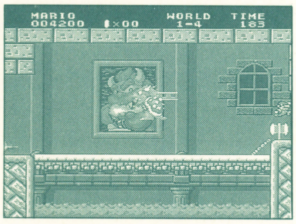
敵キャラに接触すると大きいマリオはチビマリオに縮んでしまう。そのときチビマリオは数秒間点滅して、無敵状態になる。この無敵状態を指をくわえて見逃す手はない。そのスキに難関を突破してしまえばよいのだ。この技はすべてのマリオに共通していえることなので基本として身につけよう。



↑例えば『スーパーマリオブラザーズ』の城のステージ。クッパとの決戦でクッパの攻撃を間違って受けてしまったとしよう



↑チビマリオになってもクッパと正攻法で戦おうなんて絶対無理。だって攻撃できないんだから

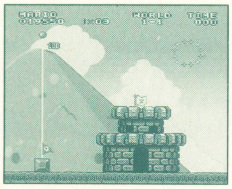


↑それならダメージを受けてチビマリオが無敵状態のうちに橋を落としてしまうのが賢いやり方。すべてはこれが基本

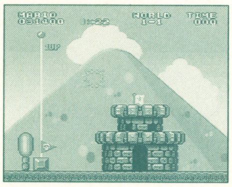
得テク ステージクリアの花火の法則

対応タイトル：❶❷❸Ⓤ　技難易度 B

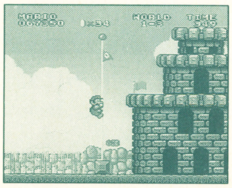
『1』と『2』ではゴールのポールに飛びついた時に花火が上がることがある。これには法則があり、『1』ではマリオがポールに飛びついた瞬間の残りタイムの1の位の数が1・3・6の場合に各1・3・6発ずつ花火が上がる。それに対し『2』ではマリオがポールに飛びついた瞬間の獲得コイン数の1の位と、残りタイムの数の1の位が同じだった場合に、その数が奇数のときは3発、偶数のときは6発花火が上がる。『1』の場合も『2』の場合も得点は花火1発につき500点。つまり、ポールの最上部をつかむと5000点で花火6発で3000点、2つ合わせて最高8000点がねらえるぞ。



←『1』では残りタイムの1の位が6だと花火も6発上がる



←『2』ではコインとタイムの1の位をそろえることが基本

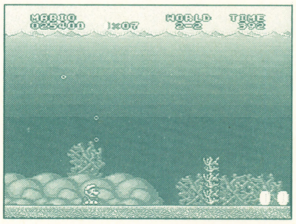


←このジャンプ一番に8000点が賭かっていたわけだ

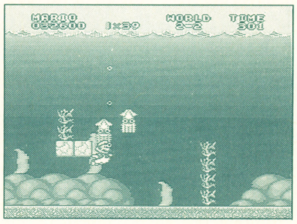
得テク しゃがんで泳げばちょっぴりお得

対応タイトル：❶❷❸Ⓤ　技難易度 C

水中のステージで大きいマリオやファイアマリオでプレイしている場合、一度マリオを床にしゃがませて✚ボタンの下を押したままⒷボタンで泳ぐとマリオの当たり判定が下半身のみになる。



↑マリオを床にしゃがませて✚ボタンの下を押しながら泳ぐというのは結構難しい。だが当り判定が半分になっているのは事実

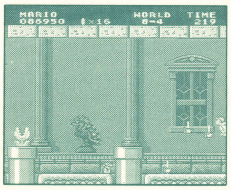


↑これが決定的瞬間。確かにマリオの上半身とプクプクが接触している。見た目は普通に泳いでいるのと変わらないのだ

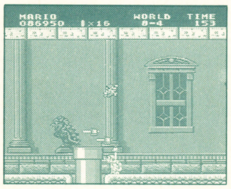
得テク ハンマーブロスの習性

対応タイトル：❶❷❸Ⓤ　技難易度 B

普通のハンマーブロスはブロックの上に乗ったところを下からたたけば倒せるがワールド最後の城のステージ等、ブロックのない平地に出現するハンマーブロスの攻略には頭を悩まされる。実はこのハンマーブロス、しばらく待っているとしびれを切らしたのか自分の方から近づいてくるのだ。この習性を覚えておいて残りタイムにさえ余裕があれば今までより安全な攻略ができるぞ。



←クッパを前に、ここでミスはできない。少し待ってみよう

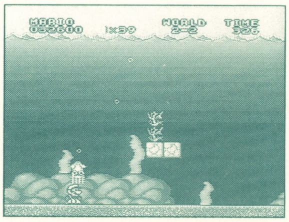


←数十秒間待って近づいてきたところをジャンプでやり過ごせ

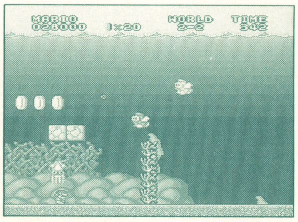
得テク ゲッソーは下まで降りてこない

対応タイトル：❶❷❸Ⓤ　技難易度 C

水中のステージでマリオをしつこく追いかけまわすゲッソー。そんなゲッソーにも弱点があった。水中の一番下までは降りてくることができないので、ゲッソーに追いつかれたらしゃがめばよいのだ。



↑ゲッソーが集まってきた。大きいマリオやファイアマリオのときは、床にしゃがんでやり過ごそう

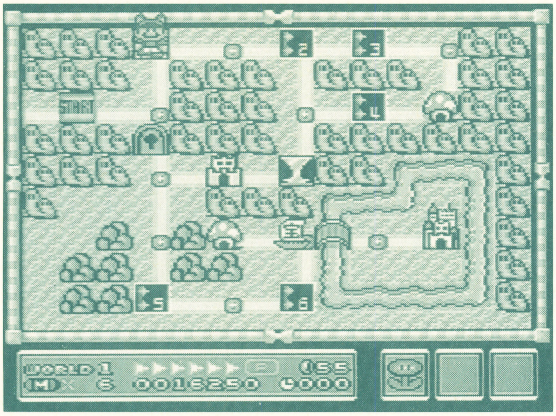


↑チビマリオでプレイしていたら何も心配することはない。海底を歩いて進めばゲッソーは手も足も出ない

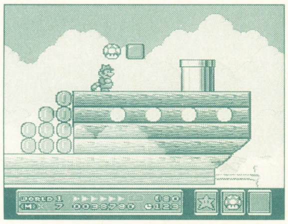
『USA』ワールド6-3には自爆キャラのボブが出てくるつぼがあるが、真上のハシゴに自キャラを登らせておけば、ボブは自爆して、つぼを破壊するぞ。

得テク 宝船出現!!

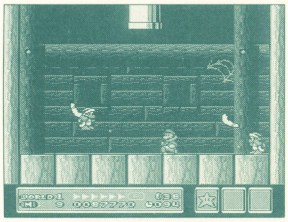
対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 B



←コインの獲得数やスコアの10の位を調整してゴールへ。これが簡単そうでなかなか難しい。うまくいくとマップ上のハンマーブロスが宝船に



↑宝船のステージは強制スクロールしていく。1UPキノコを見逃すな



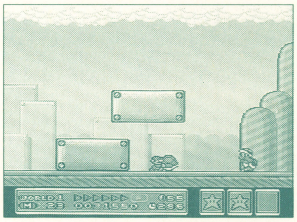
↑ステージ最後の土管の中にはブーメランブロスが待ちかまえている。心してかかれ

ワールド1・3・5・6でマップ画面のハンマーブロスを宝船に変えることができる。やり方は獲得コインの数を11・22・33等のゾロ目にした後で、スコアの10の位をコインの数に合わせてゴールしよう。すると宝船が出現する。宝船はスペシャルボーナスステージともいえるコインでいっぱいの船で、168枚のコインと1UPキノコが1個隠されている。マップ上の宝船にマリオを重ねると夢の宝船ステージの始まりだ。強制スクロールしながら船は左へ進んでいくが、あわてずにコインを獲得していこう。ステージ最後の土管に入って敵を倒せば船から脱出だ。

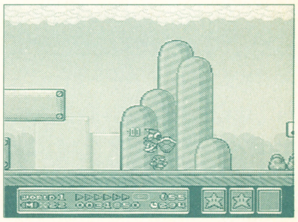
得テク こうらを盾にして体当たり

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 C

カメのコウラは投げなくても、手に持っているだけでも結構役に立つぞ。カメのこうらを持った状態で敵に向かって体当たりするとこうらが盾になって敵キャラをやっつけてくれる。



↑カメのこうらを持ったままⓎボタンダッシュをすると、敵キャラに当たっても一度までは平気なので安心して走れるぞ

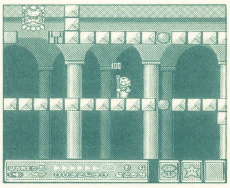


↑走りまくってブーメランブロスに体当たりしても、ほらこの通り大丈夫。ただしこうらはなくなります

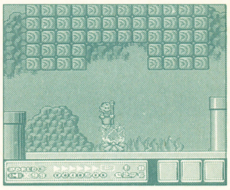
超テク 地蔵アタック！

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 B

無敵マリオでもハンマーマリオでも倒せない敵に有効な技がある。マリオがタヌキスーツを使っている時に✚ボタンの下を押しながらⓎボタンを押し続けると一定時間マリオが地蔵に変身する。この間マリオは敵に当たっても大丈夫なのを利用して、下にいる敵を地蔵に化けて上から踏みつぶそう。この技を使うと今まで倒せないと思っていたクッキーやドッスンや水中花等を倒すことができるぞ。



←砦のステージに出現するクッキーも倒せる。得点は100点だ

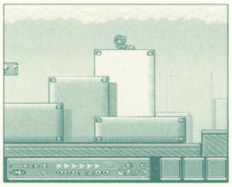


←水中花の吐き出す弾にもノーダメージ。ほとんど無敵モード

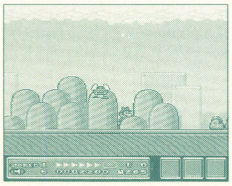
得テク 白いパネルで背景の裏側へ

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 C

ワールド1—1や1—3などで見かけることのできる白いパネル。この白いパネルの上に乗って✚ボタンの下をしばらく押し続けてみよう。マリオはパネルをすり抜け背景の裏側に落ちてしまう。背景から出てきてもその効果がしばらく続くので、敵キャラがせまってきたら背景のうしろに隠れてやり過ごすことができるぞ。ただし、一定時間が過ぎると効果が切れるので注意が必要だ。



←白いパネルの上でマリオがしばらくしゃがんだままでいると……

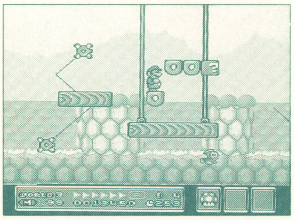


←マリオが背景の裏側へ、ストンと落ちてこんなことも可能に

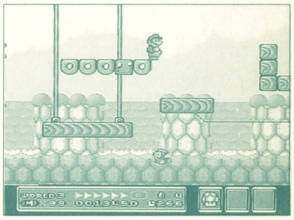
得テク チクワリフトが落っこちない

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 C

砦のステージでよく見かけるチクワリフト。普通はこのリフトにマリオが乗るとグラグラと揺れて下に落ちてしまう。しかし、リフトのへり、ぎりぎりの所に立つといつまでも下に落ちずにいられる。



↑マリオが乗ってしばらくすると落ちてしまうチクワリフト。端に乗れば落ちないといってもこれがなかなか難しい

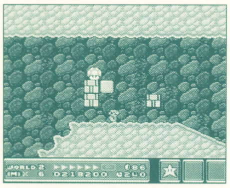


↑チクワリフトの下は落ちたら即死のケースが多い。地味なテクニックだができれば覚えたい

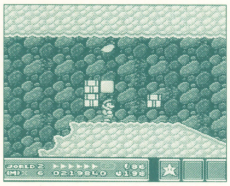
得テク ドアの出入りでパワーアップ

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 C

ワールド2のピラミッドのステージでは1度取ったはずのアイテムがまた復活するという不思議なことが起きる。やり方は簡単でピラミッドの中でパワーアップアイテムを取ったら1度外へ出て、もう1度もどってきてみよう。なんと、パワーアップアイテムは復活している。これを何度か繰り返せばステージ最初にチビマリオの状態の場合でもしっぽマリオにまで成長させることができる。



←アイテムを取ったら今きた道をもどって外へ……

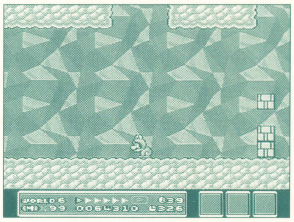


←再度ピラミッドへ突入。パワーアップアイテムを取ろう

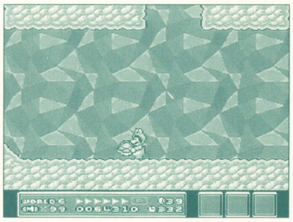
得テク カエルマリオも立って歩ける

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 C

水中ステージでは大活躍のカエルマリオ。しかし、陸に上がるとピョンピョン跳ねるので操作しづらいのが玉にキズだったが、手に何か持たせると立ち上がることができる。これで操作感も良好だ。



↑陸上ステージでのカエルマリオは氷の上でもスベらないという特長もあるが、それにも増して操作感が悪いのが困る

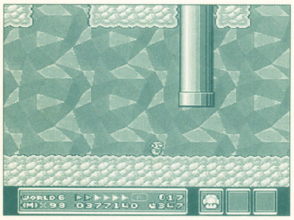


↑手にカメのコウラを持ったカエルマリオ。背筋がピンとのび、立ち上がっているときは操作感も問題ない

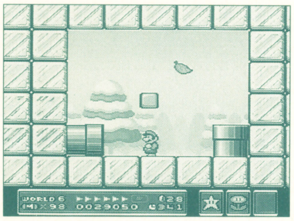
得テク 土管の出入りでパワーアップ

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 C

ワールド6－5に土管を出入りするだけで、何度でも取れるパワーアップアイテムがある。やり方はスタートしてすぐの逆さ土管に入れば、アイテムの部屋に出る。後はその部屋を出入りするだけ。



↑土管から出てきて始まるワールド6－4。右へ少し進むと見えるこの土管がアイテム復活の部屋へとマリオを導いてくれる

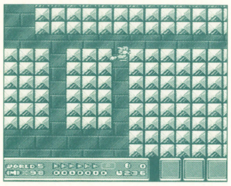


↑ここが噂のパワーアップアイテム復活の部屋。左の土管を出入りすれば、一度叩いたハテナブロックも復活するぞ

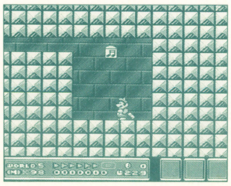
超テク オルゴール発見

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 A

ワールド5－1がスタートしたら空を飛んで上空の土管に入ろう。土管から出るとそこには地下ステージが広がっている。実はこの地下ステージの奥の隠し部屋にはオルゴールが眠っている。オルゴールはマップ上で使うとハンマーブロスを眠らせて攻撃を受けることなく通過することができる貴重アイテムなのでぜひとも手に入れておきたいところ。取るのに多少テクニックが必要だが努力しよう。



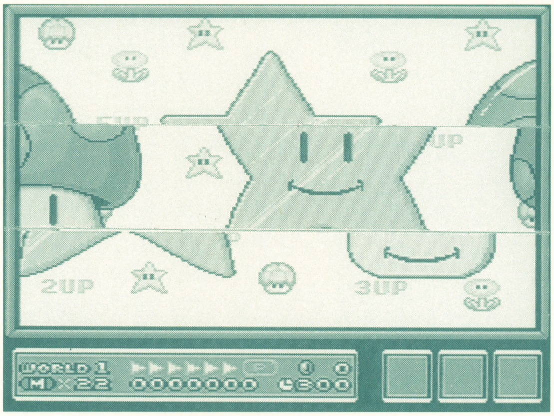
←助走をつけてフルパワーになったらしゃがみながら飛ぼう



←うまく右上の通路に乗れれば、その奥の宝箱にオルゴールが……

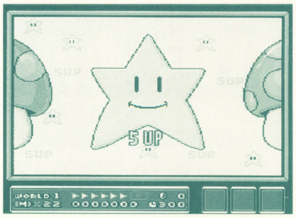
超テク えあわせえあわせ必勝法

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 A

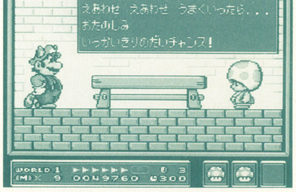


←スターの絵をそろえて5UPをねらう場合は、写真の上・中・下段のスターの位置を参考にしてストップボタンで止めていこう

えあわせゲームは、ルーレットの気分が味わえるゲーム。3段にわかれた絵が高速で回転しているのを見事3つをそろえて1つの絵を完成させよう。絵柄の完成パターンは3種類あり、マリオを増やす絶好のチャンスでもある。ここでは目標をスターの5UPに絞り、上・中・下段、それぞれのストップボタンを押すタイミングを紹介しよう。最初に上段を画面の中心にスターがきたときに止めよう。中段はスターが中心にくる少し手前で止めよう。最後の下段はスターが画面左端にかかったときにストップボタンだ。詳しくは上の写真を参考にしよう。



↑見事スターの絵が完成すると5UP。フラワーで3UP、キノコで2UPだ

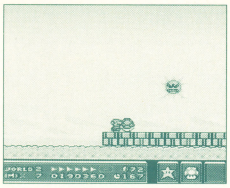


↑キノピオのいうとおり、1回きりの大チャンスだ。失敗したら何もない

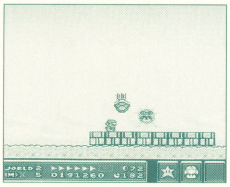
得テク うるさい太陽はこう倒せ

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 B

ワールド2の砂漠のステージがスタートすると、空に変な顔をした太陽が登っていることに気づく。ステージ途中までは攻撃もしてこなければ動きもせずに、じっとマリオを監視しているだけなので背景だと思っていると、マリオがたつまきを越えたとたん怒ったように激しい攻撃をしかけてくる。相手が太陽なだけに無敵と感違いしやすいが、実はカメのコウラで簡単に倒すことができる。



←カメのコウラを持ち、写真の位置にいると太陽がぶつかってくる

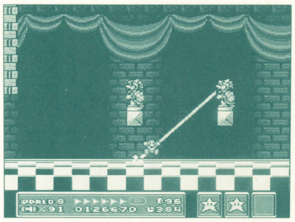


←太陽を倒した。しかし、得点はなんとたったの100点

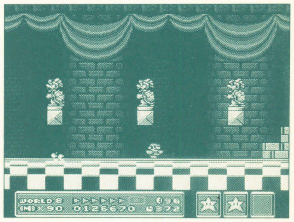
得テク クッパの石像からビームが

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 C

ワールド8ークッパの城に並ぶクッパの石像のうち、いくつかはマリオが近づくとビームを射ってくる。石像の少し手前からⓎボタンダッシュで最大加速して走り抜けるとうまくかわせるぞ。



↑ステージ最後のクッパ大王との対決を迎えるにあたって、余計なダメージは喰らいたくない。こんなことにならないように

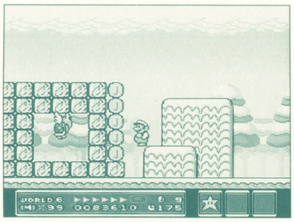


↑中には、3体そろってビームを射ってくる石像もある。スタート直後の階段の前にあるものがそうだ。気をつけよう

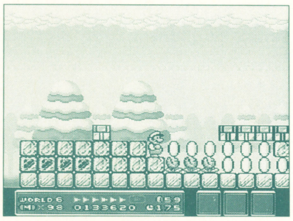
得テク 氷づけコインはファイアで溶かせ

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 C

ワールド6の氷の国ではコインや敵キャラまでもがアイスブロックの中で凍りついている。ここでファイアマリオになっていると、投げるファイアで氷を溶かして中のコインを取ることができる。



↑アイスブロックの中のコインはファイアマリオのファイアボールでのみ取ることができる。必ずファイアマリオでいこう

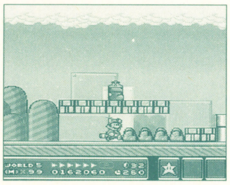


↑アイスブロックの中で凍っているのはコインばかりではない。敵の氷まで溶かすとコインが取れなくなってしまうぞ

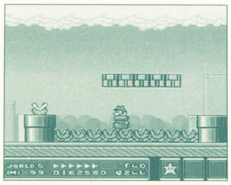
得テク クツクリボーでクツマリオに

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 C

ワールド5－3にはクツクリボーという何とも可愛らしい敵キャラが登場するが、このクツクリボーをブロックの下から叩くとクリボーのクツだけが残る。このクツにマリオが上から入ると、クツマリオの出来上がり。トゲゾーだってブラックパックンだって踏みまくって進める。頭上以外からの攻撃に対してはほとんど無敵のうえ、ダメージさえ受けなければステージ最後まで行けるぞ。



←クツクリボーはブロックの下から叩いて獲い取れ



←クツマリオだとブラックパックンの上だって平気

得テク カードめくり必勝全パターン

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 C

8万点ごとに遊べるカードめくりによる神経衰弱。実はカードの並び方は下の全8パターンしかない。絵柄が揃うとコインやアイテム等が手に入るので、パーフェクトにクリアしよう。

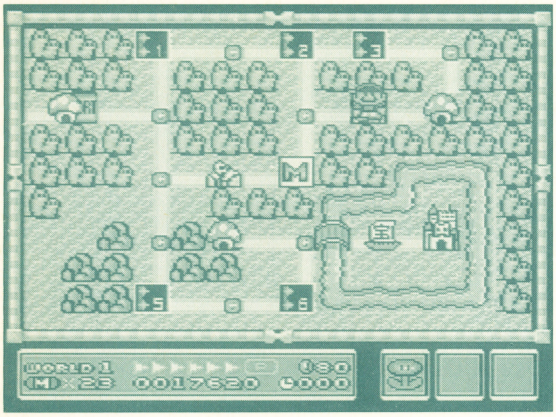


面白技撰集

『3』で各ワールドの子クッパを退治すると王様がお礼をいってくれるが子クッパをタヌキマリオやカエルマリオで倒すと王様のメッセージが変わる。

超テク 隠れキノピオの家が出現

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 A



←各ステージとも決められた枚数以上のコインを集めるのには非常に苦労させられる。それ故、隠れキノピオの家がマップ上に現れた時は歓喜する

ワールド1～7には、それぞれひとつずつ隠れキノピオの家が存在する。ここで、イカリやパタパタといったレアなアイテムを入手できるのだが、出現させるには各ワールドの特定のステージ（ワールド1—4・2—2・3—8・4—2・5—5・6—7・7—2）である一定以上の枚数、コインを獲得しなければならない。このコインの枚数は各ステージごとに異なるが、そのステージのコインは全部とるつもりでいないと必要な枚数にはまず達しないだろう。必要な枚数をワールド1から順に書くと、44・30・44・24・28・78・46枚となる。諸兄の健闘を祈る。



↑パタパタの羽を使用すると、そのステージ内をずっと飛びつづけることができる

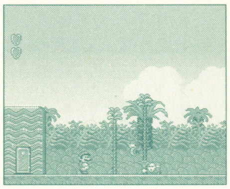


↑イカリは逃げまわる子クッパの飛行船の動きを止めておくことができる

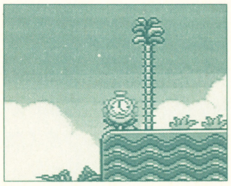
得テク 当たり野菜でストップウォッチ

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 C

マリオが攻撃に使うアイテムに引き抜いて投げる野菜があるが、この野菜には二種類あって、カブのような太った野菜をアタリ野菜、ニンジンのように細い野菜をハズレ野菜という。ハズレ野菜はいくら引き抜いても敵にぶつける以外使い道がないが、アタリ野菜は4個引き抜いた後の5個目がストップウォッチになる。すると、数秒間だが敵の動きを止めることができる。



←ハズレ野菜に用はない。敵に向かって投げつけてやろう

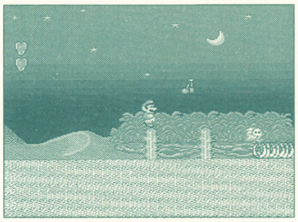


←アタリ野菜5個目でストップウォッチの出現だ

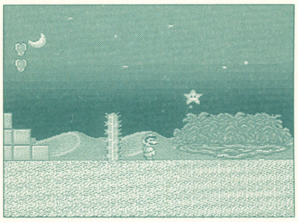
得テク チェリー5個でスター登場

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 C

ステージのあちこちに配置されているチェリー。これを5個集めると画面の下のほうからスターがゆらゆらと出現する。当然のことながらスターを取ると無敵になれるので覚えておこう。



↑チェリーはステージ中いろんな場所に配置されているので、できる限り集めながら進んでいこう

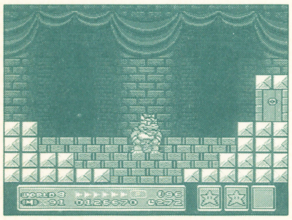


↑5個目のチェリーを取った。しばらく待つとスターがゆらゆらと画面下のほうから現れた

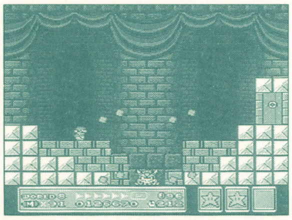
得テク クッパ大王には踏まれない

対応タイトル：①②❸Ⓤ　技難易度 B

最終ボスのクッパ大王は炎を吐いたり、ジャンプでマリオをつぶそうとしたりするが、実はマリオがしゃがんでいると踏まれないのだ。後はクッパの吐く炎にのみ気をつければ楽にクッパを倒せる。



↑クッパの吐く炎には注意が必要なものの、穴の中でしゃがんでいるぶんには炎もこない。こんな楽な攻略があったとは……

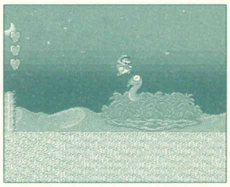


↑最後は穴の中でクッパを待って、クッパが穴に向かって飛び込んできた瞬間をみはからって脱出。あわれクッパ大王

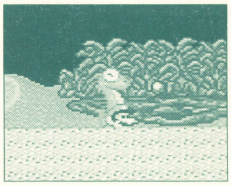
超テク 流砂のもう1つの渡り方

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 A

砂漠のステージ等で見かける流砂。マリオが乗るとズブズブと沈んでいって何もしないでいると砂にのみこまれて死んでしまう。この流砂を乗りきるには普通はジャンプボタン連打で上を渡りきるのだが、実はもう1つ方法がある。流砂にマリオを鼻まで沈めて、その状態を維持しつつジャンプしながら横へ進むと敵にも当たらずに流砂を渡ることができるぞ。腕に自信のある人におすすめの技だ。



←普通の人は砂の上をジャンプした方が速いし安全かも



←実際うまくいくと、本当に敵に当たらずに行けるのだ

得テク 敵8匹でハート出現

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 C

アイテムのハートは体力をひとつ回復してしてくれる。そのハートの出現には一定の法則があるのは知っているかな。実は敵を８匹倒すと画面の下の方からゆっくり上がってくるのだ。



↑目の前を歩いている敵もハートだと思ってガンガン倒していこう。敵を持ち上げてそれを敵にぶつければ１石２鳥だ

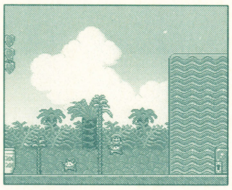


↑８匹目の敵を倒し画面の下の方からハートが現れた。しかし、ライフは満タンだった。こんな無駄には気をつけよう

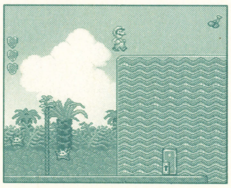
得テク 敵に乗っての超ジャンプ

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 B

ワールド１－１や１－２などには、ためジャンプでも届かない高さの丘がある。しかし、キャラクターがルイージの場合のみ、ジャンプで丘にあがることができる。まずは近くの敵キャラの上に乗り、✚ボタンの下を押しながら少し待つと体が光りだす。そしてジャンプする敵が最も高い位置に届いた瞬間にこちらもためジャンプ。うまくいくとドアの上にある丘にまでジャンプすることができる。



↑体が光りはじめたらいつでもためジャンプできるぞ

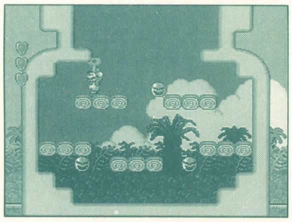


↑成功するとこんな高いところまでジャンプできる

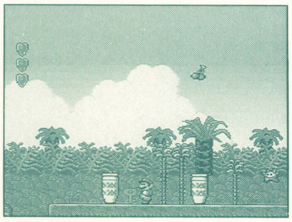
得テク カーメンの呪いはカギで解け

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 C

カギの守護神カーメンは、マリオがカギを持ち上げると怒って体当たりしてくる。部屋の外へ出てもカーメンの攻撃は続くがカギからいったん手を離すと、どこへともなく去っていってしまう。



↑カギが隠されている部屋に行くと必ず数体飾ってあるカーメン。カギを持ち上げると目の色を変えて襲いかかってくる

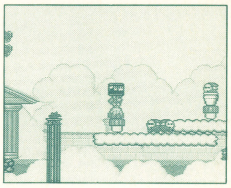


↑しつこいカーメン。でも、カギから手を離したらどこかへ去っていってしまう。話せばわかるいい奴なのかも

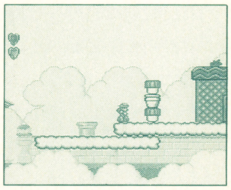
得テク ツボにフタして敵キャラ出すな

対応タイトル：①②③Ⓤ　技難易度 B

ワールド７－１のスタート地点から左に向かって進んでいくとツボが見えてくる。ツボからは敵キャラが連続して出てくるのでブロックを持ってきてツボにフタをしてしまおう。これだけで敵キャラは出てこれなくなるぞ。あとは安心して先へ進めばいい。ここだけに限らず、他のワールドでもこの技は使う機会が出てくるので覚えておいて損はないはずだ。必ず実行するようにしよう。



↑ツボをほっておくと敵キャラは増えつづけるいっぽう

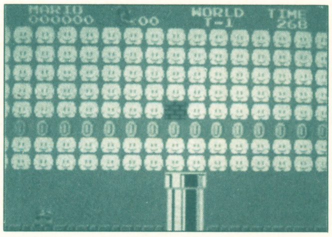


↑ブロックを持ってきてツボにフタをすると敵の姿は消える

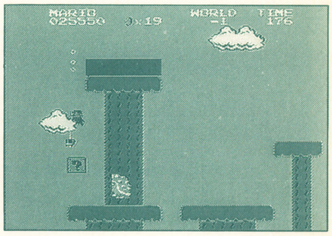
過去の偉大な大バグ技

かつて『スーパーマリオブラザーズ』で256ものワールドを出し、ラウンドセレクトもできる恐るべき裏ワザがあった！

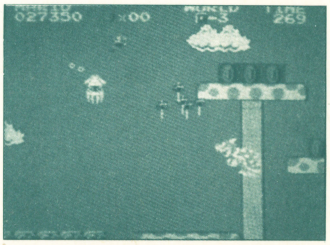
この通称『256Ｗ』とはいかなるものだったか。『マリオ』のカセットにある手段を講じると、通常面以外のバグ面を多数含んだ全256ワールド797ステージで遊べるようになるという状態のことを指して言っていたのだが、何せバグなもので任意にステージが選択できず、自由にステージを選択するためにまた新たにセレクト技を発見するという具合で、『256Ｗ』を巡る状況は一種の狂躁のなかに在った。『２』に出てくるジャンプ台が既に登場していたり、ブロックが全く無い面でいきなり落ちて死んだりとバグ面大集合。開発者側の予期せぬ乱暴な方法で出現した『256Ｗ』はまさに究極の裏ワザといえる。ところで『スーパーマリオコレクション』で乱暴なことはやめておこう。デリケートなバックアップＲＡＭに悪影響があるかもしれないからね。



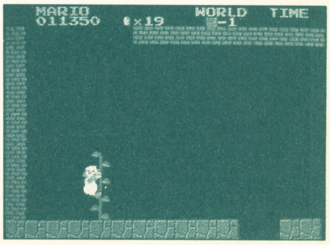
↑どっひゃ～！　『２』のワールド９－３クリソツだが違うぞ。とれっこないコインが横並び。これは『256Ｗ』のワールドＴ－１。



↑バグ技の一例がコレ。一見、地上面なのに操作系は水中面だ。何すか？　この灰色のクッパは。泡の横の長方形も謎（ブロックではない）



↑『256Ｗ』のワールド68－３。クッパとゲッソーに挟み討ちに遭って大変っす～の図。斑点模様のブロックやその上に乗ったコインがイカス



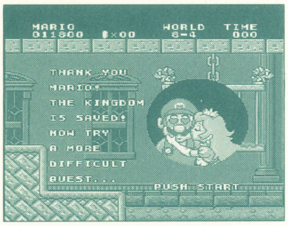
↑一見、何てことのない画面だがよく見てほしい。地面から豆の木が！　『256Ｗ』では豆の木の先はスタート地点につながっているのだ！

『3』で鎖につながれていて無敵マリオでないと倒せないワンワン。このワンワンの前でしばらく待っていると鎖が切れてどこかへ飛んでいくぞ。

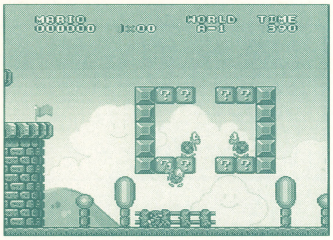
スーパーマリオコレクション アナザーワールド

長く苦しい戦いの末に『スーパーマリオコレクション』の中の4つのゲームをすべてクリアしたと思っているアナタ。マリオにアナザーワールドがあることをお忘れではありませんか。

『スーパーマリオコレクション』の中には『スーパーマリオブラザーズ』・『スーパーマリオブラザーズ２』・『スーパーマリオブラザーズ３』、そして『スーパーマリオＵＳＡ』の４大作が納められているが、この内『Ｉ』と『２』にはクリア後のお楽しみともいえるアナザーワールドが用意されている。『Ｉ』にはマップは同じだが、出現する敵キャラが変わり、難度の上った通称裏ワールドが、『２』ではマリオスタッフからプレイヤー側への挑戦状とも受けとれる超難解Ａ～Ｄワールドと、過去に裏技で出現したバグ面をそのままのイメージで再現した幻の９ワールドが今回も納められている。



←エンディングのメッセージをよ～く読んでみよう

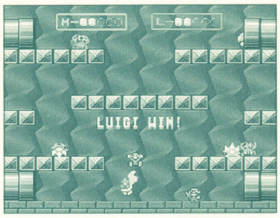


↑エンディングは次の物語の序章に過ぎないのか。また新たな冒険が始まる

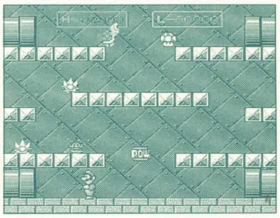
対戦が熱い！パワーアップした バトルゲーム

他のアナザーワールドと違い、『３』のおまけとして最初から選択できるのがこの『バトルゲーム』。むかし懐しい『マリオブラザーズ』が２人対戦専用にアレンジされて帰ってきた。

あの懐しい『マリオブラザーズ』がスーパーファミコンでプレイできる。それがこの『バトルゲーム』だ。名前からも想像できるとおり、２人のプレイヤーがマリオとルイージになって戦うわけだ。勝利する条件は相手を倒すかコインを先に５枚集めた方の勝ちだが、最終的には先に５勝した方が勝ちになるぞ。『マリオブラザーズ』との変更点は、パワーアップアイテムのキノコが登場するようになったことと、ゲーム中にキノコを取ると大きいマリオになれることだ。２人で対戦すると熱くなること間違いなし。



←友達と2人でプレイすると殺し合いになってしまう


←バトルゲームではキノコを取ってゲームを有利に



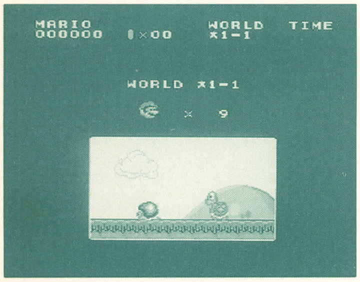
←『3』のオープニングでバトルゲームが選択できる



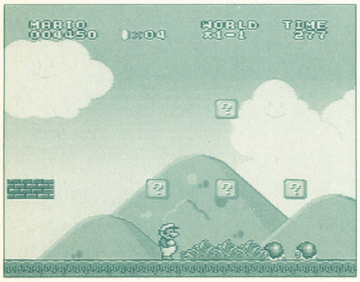
←最終的に先に5勝した方が勝利者となるのだ

スーパーマリオブラザーズ 裏ワールド

『Ｉ』でワールド８－４のクッパを倒し、ピーチ姫を助け出すと行けるようになる裏ワールド。基本的に表ワールドとマップの構成は変わっていないが配置されている敵キャラがクリボーがメットになったりとパワーアップしている。



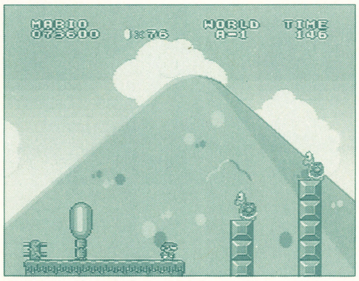
←クッパを倒し、ピーチ姫を助け出しやってきた裏ワールド。WORLDの文字の後ろに輝く★のマークが裏ワールドの証し



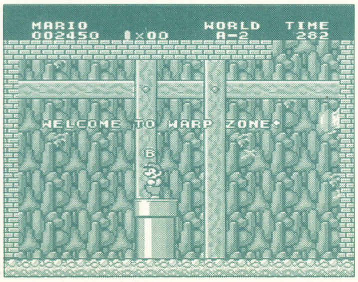
←ワールド★1－1で最初に出てきたのはメット。マップは同じだが出現する敵がパワーアップしている。カワイイクリボーが懐しい

スーパーマリオブラザーズ2 A～Dワールド

『２』でワールド８－４をクリアするといけるようになるワールドＡ～Ｄ。ディスク版ではワールド８－４を８回もクリアしなければいけなかったが、スーファミ版ではＩ回でＯＫ。ただし、ワールドＡ～Ｄの難易度の高さはディスク版同様。



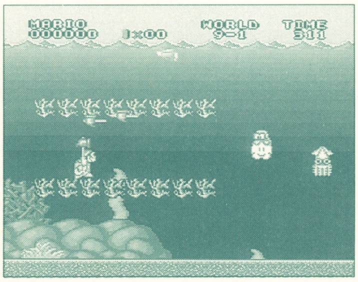
←はじまったばかりのワールドA－1からしてこの難しさ。これでワールドD－4なんていったらどのぐらい難しくなっているのだろうか



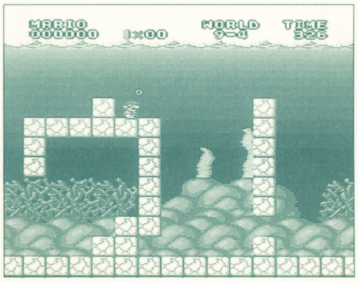
←アナザーワールドにだってワープゾーンはちゃんとあるのだ。最終ステージへいけばきっとクッパだってピーチ姫だって……。見たことはないけど

スーパーマリオブラザーズ2 9ワールド

『２』でワールドＩ～７のすべてのキノピオを助け出し、ワールド８－４でクッパを倒すと始まるワールド９。ディスク版ではセーブができなかったので大変だったがスーファミ版ではセーブできるようになったので比較的楽に行けるようになった。



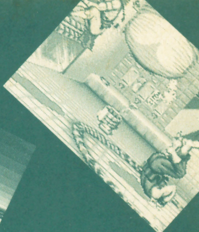
←この異次元のような9ワールドを見るために、昔は約半日プレイした。今回はセーブがついてすごく楽に。便利な時代になった



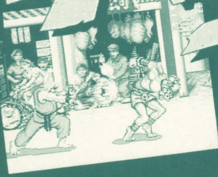
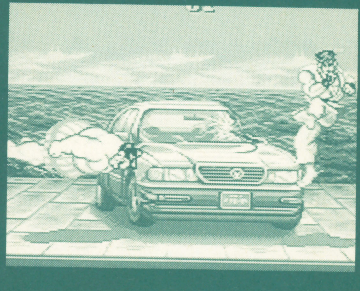
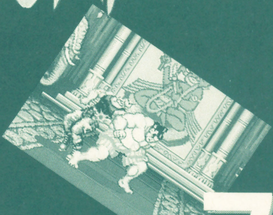
←地上ステージのような水中を泳いでいくと、そこにはマリオスタッフからのメッセージと思われるアリガトウ！の文字が……

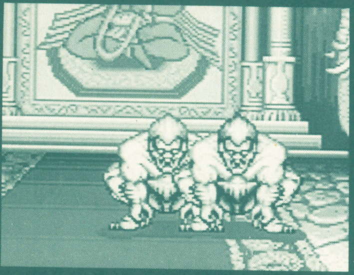
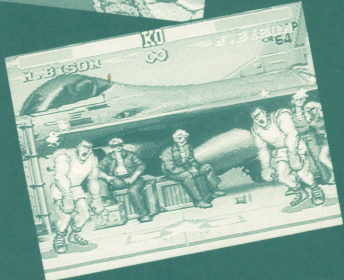






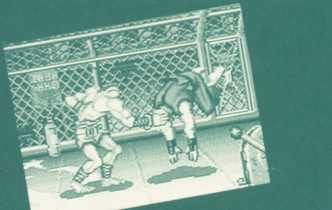
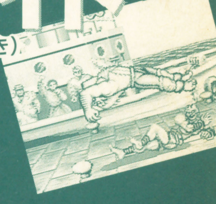
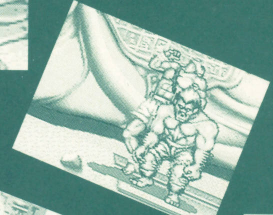
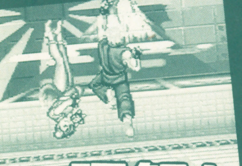
STREET FIGHTER II TURBO

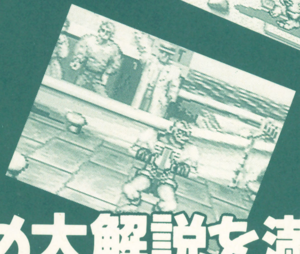




マニアックガイド

●SFC●カプコン●発売中●¥9980（税抜き）





理解を深める究極の大解説を満載！連続技の原理、専門用語もばっちり『ストII』の世界は、ここまで深い！

公開・エキストラコマンド表

共通コマンド：↓R↑LYBXA

①必殺技封印モード（必殺技のみ使用不可）
起動後、CAPCOMロゴが出ている間に入力。

②高速ターボモード（11段階の速度セレクト）
起動後、タイトル中にⅡコントローラで入力。

③必殺技選択モード（対戦用必殺技ON/OFF）
ハンディキャップ画面、Ⅱコントローラで入力。

CONTENTS

①連続技の原理……P.98
②キャンセル技の原理……P.100
③キャラクター大解剖……P.102
④専門用語集……P.108

マニアックガイドと題して送る今回は、連続技の原理からはじまり、キャラクター解析、専門用語集といった、『ストII』中毒者に送る内容である。

『ストII』の世界は、奥が深い。まだまだ、わからないこと、知らないことが山ほどある。それらはプレイを重ねていけば、徐々にプレイヤーに知らされていく。そんなマニュアルにも書かれていない、経験者のみが知る情報を中核として今回の特集を構成する。

キャンセル技の原理では、キャラクター別に、キャンセル技と呼ばれるものを網羅。連続技の原理と併用すれば、キミだけのオリジナルの連続技を作るのも、夢ではないのである。

さらに専門用語集では、『ストII』から産み出された、数々の用語を解説。ピヨる、めくる等など、『ストII』を語るうえでは欠かせない語録を収録した。友達の話についていけない人も、これを読めば、ばっちりだ。

が、これで『ストII』の世界の底を印れるわけではない。まだまだ、底は遥か彼方。そう、簡単に見えるようなものじゃない。だからこそ、日本全国にファンが大勢いるのだ。このマニアックガイドを読んで、精進してくれ！

奥義を駆使し強敵を倒せ

ただ殴り合い、蹴り合うのが『ストリートファイターIIターボ』の闘い方ではない。各技の原理を深く理解すれば、ここに記すような、強力な連続技を構築することができるのだ。必殺技をも超える奥義、それが連続技なのである。その原理、使用方法を記す。高度なプレイヤーとなるための必須条件でもあるのだ。

[連続技とは何だ]

強力な破壊力を誇る数々の連続技とははたして、どんなものなのであろうか?

連続技とは、どんなものか。それをまず書かねばなるまい。連続技と称されるものは、一般には、最初の一撃がヒットすれば、その後の攻撃が無条件で当たってしまうものである。

つまり、最初の一発目が当たってしまうと、相手はガードさえもができなくなってしまうのだ。修得すれば、一度の攻撃で、通常の2～3倍程度の大ダメージを与えられるのである。

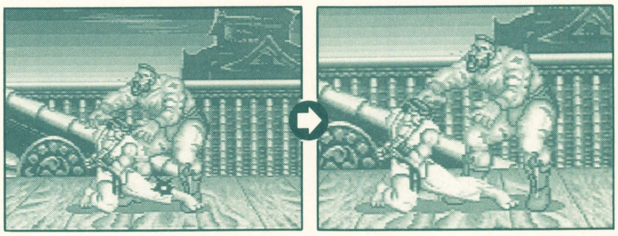
では、どうしてこのような現象が、起こるのであろうか。連続技が成立するには、いくつかの条件が満たされていなくてはならない。〝タイミング〟〝基本技のキャンセルと必殺技の組み込み〟〝間合い〟の3つが主な条件だ。これらの条件が全て満たされたときに、はじめて連続技が構築されるのである。どれかひとつが欠けていたとしても連続技は成立しないのだ。

前記の3つの条件を、ここで簡単に説明しておこう。それぞれの項目は、本ページ内に詳細が記されているので、そちらも参考にしてほしい。

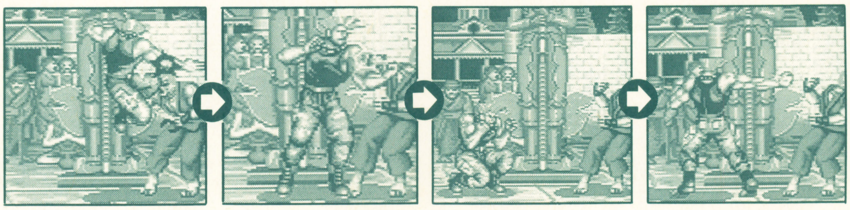
連続技とは、主にいくつかの動作によって構成される。最も簡単な例としては、リュウやケンの「しゃがみ小足払いの連打」である。最初の攻撃がヒットすれば、続く2発目、3発目の小足払いは、ガードすることはできない。これが連続技なのである。とはいっても、適当に小キックのボタンを押していたのでは、連続技にはなり得ない。素早くボタンを連打しなくてはならないのだ。これが〝タイミング〟である。複雑な技の組み合わせになるにつれ、このタイミングも、シビアなものとなる。

〝間合い〟とは、相手キャラとの距離のこと。いくら連続技でも、距離が離れすぎていては、すべての攻撃がヒットするとは限らないのである。

〝キャンセル技〟については、次項目を参照されれば、わかるであろう。



←小足払いの連打。最も単純で、最も簡単な連続技である。小キックを素早く連打すればよい



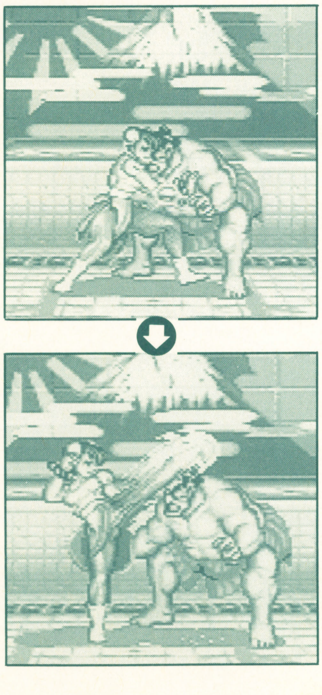
→上とは対照的に、かなり高度な連続技。最初の一撃が当たれば、残り3つの技はガードできないのだ!

[キャンセル技]

必殺技を使うことで素早い攻撃が可能に

キャンセル技とはどういったものだろう。それには、まず基本技と呼ばれる、ボタンを押すだけで実行できる様々な技について理解しておかねばならない。通常、基本技は3つの動作によって成り立っている。まず、攻撃が相手にヒットするまでの動作。次に当たる瞬間。そして、そこからのフォロースルー(戻り)である。キャンセル技とは、このうちのフォロースルーの実行を削除することである。

では、どのようにして実行をキャンセルするのか。それには、各キャラクターの持っている必殺技――昇龍拳や百裂キックなど――が必要となる。キャンセルの可能な基本技――100ページに表が掲載されているので、参照してほしい――の実行中に、必殺技のコマンドを入力してやればいいのである。コマンド入力が早すぎると、基本技自体の実行をキャンセルしてしまう。



←基本技の動作中に、必殺技のコマンドを入力すれば、実行中の動作をキャンセルできる

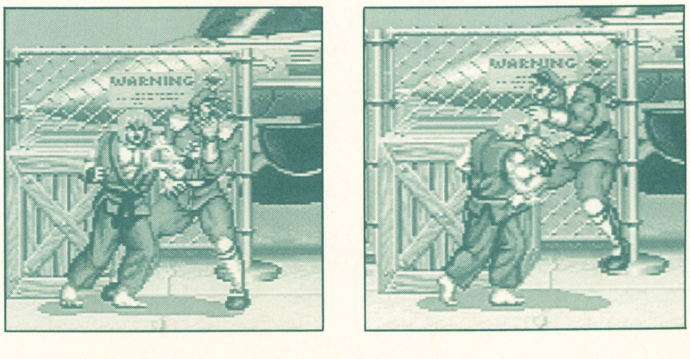
[必殺技]

基本技を組み込んだ入力方法を覚えよう

基本技のフォロースルーをキャンセルするためには、左記のとおり必殺技が必要とされる。そのため、連続技には、必ずといっていいほど必殺技が組み込まれてくるのである。

では、簡単な例をあげてみよう。リュウやケンを使い、小パンチを連打しながら、昇龍拳のコマンドを入力する。こうすると、小パンチが相手に当たったあと、フォロースルーがキャンセルされて、昇龍拳がヒットする。通常ならば、フォロースルーの間に相手キャラはガードの体勢を取れ、昇龍拳は当たらない。だが、その隙がキャンセルされているために、連続して、攻撃が当たってしまうのである。これが連続技なのだ。もっとも、まだまだ初期レベルのものなのではあるが。

↓有名な連続技・アッパー昇龍拳。アッパーがヒットするまでに、昇龍拳のコマンドを入力。アッパーはヒット後の動作が削除されてしまう



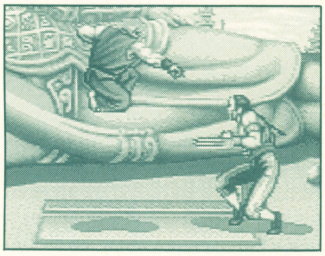
打点と間合い

打点を低くすることが、隙を小さくする。ぎりぎりまで相手を引きつけて攻撃せよ

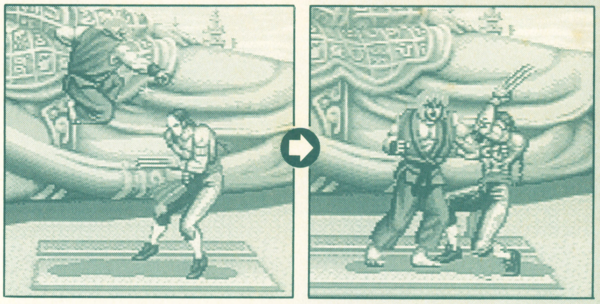
前ページまでは、もっとも初期段階の連続技である。基本技と必殺技により、２発の攻撃が連続的に入る。では、２発以上の攻撃を連続技として当てることは、可能なのか。

可能である。前ページでの連続技の前に技を組み込めるのである。一般的には、ジャンプ攻撃を入れ、その後、前ページのような基本技＋必殺技をヒットさせるのだ。この場合、如何にジャンプ攻撃がヒットしてから、自キャラが着地するまでの隙を小さくするか、がポイントとなってくる。そこで重要となるのが、〝打点〟なのだ。

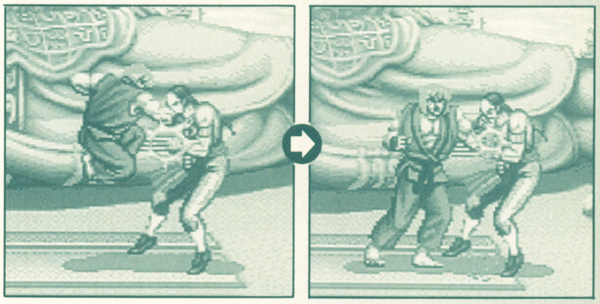
↓この間合いでは、飛び込むには遠すぎる。例えジャンプ攻撃が当たっても、その後の連続技が当たる可能性は薄い。もっと近くで飛び込む



ジャンプ攻撃は、ジャンプの高さによって、相手に当たる位置が決まってくる。ジャンプの降下中ならば、タイミングを遅らせるだけ、打点は低くなってくるのだ。そして、打点を低くすれば、それだけ自キャラは地面に近い位置で攻撃することができ、着地までの隙を小さくできるのである。ジャンプ攻撃の打点は、相手のキャラクターの腹部に当てるようにするのがベストである。それよりも高い位置——頭部などでは、着地までの隙が大きすぎ、その後の基本技＋連続技が当たらなくなってしまう。間合いは写真を参照。



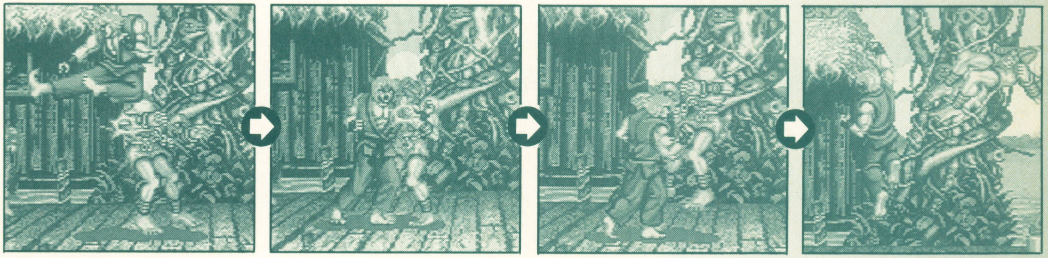
←ジャンプ攻撃の打点が高いと、このようにその後の基本技がガードされてしまう。この打点の高さなら、相手はガードや投げ、さらには昇龍拳等の必殺技ができてしまう



←この高さが理想的な打点。相手の腹部に当てるようにするのだ。サガット等の背が高く、腹部の位置が違うキャラには、下半身を狙うようにするとよい。難しいのだ

タイミング

各技を連続的に繋ぐタイミングとは——音のテンポで覚えていくのが賢い方法だ



↑ジャンプ技によっては、このように相手の後ろで攻撃することも可能

↑打点が低いので、その後の基本技も連続して当たってしまうのである

↑さらに基本技にキャンセルをかけて必殺技を当てる。これも連続する

↑これで３発分の攻撃が連続で入る。ボタンは昇龍拳以外は〝大〟を使う

以上で、連続技に必要な要素は出そろった。あとはこれらの要素をどのようなタイミングで入力し、キャラクターに伝えていくか、である。

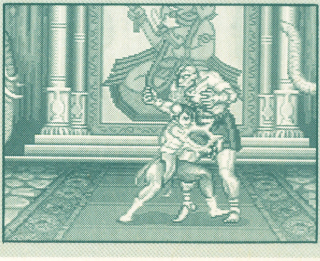
連続技が成立するか否かは、最終的にはタイミングによって判断される。各技の入力タイミングがピタリと噛み合わなければ、連続技にはならないのだ。練習方法としては、連続技をいくつかのパーツに分散し、個別に修得していくのがいいだろう。まずは、もっとも大切な基本技＋必殺技の組み合せから練習する。必殺技の入力が早すぎて、基本技の動作そのものをキャンセルされてしまう、または入力が遅すぎ、フォロースルーの削除ができていない等をチェックしていこう。このときに注意するのが、ゲームスピード。『ストIIターボ』では、ゲーム速度を５段階に設定できる。速度が速くなれば、当然、連続技の入力タイミングも変わってくるのだ。☆が２〜３の速度が、練習にはちょうどいいだろう。それでもうまくいかないのならば、さらに速度を落として、コツをつかもう。

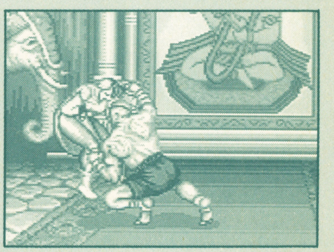
次に、ジャンプ攻撃から基本技への繋ぎ方を練習する。ジャンプ攻撃は、なるべく打点を低くする。この二つの技の繋ぎかたがポイントである。うまく繋がれば、攻撃のヒット音が、バン、バンと小気味よいテンポで聴こえる。音によってボタンを押すタイミングを覚えておくといいだろう。最初のうちは、ジャンプ攻撃を当てたらば、攻撃ボタンを連打しておこう。これで着地した瞬間に基本技が当たる。このときのヒット音の間隔を覚え、そのタイミングでボタンを押すようにしていけばよいのである。このように個別に練習したらば、最後に合成が待っている。いくら個別に練習し、それぞれが完璧でも、それらの行動を連続して行うとなると、話は別なのである。最初は、自分が何をすればいいのかがわからずに目茶苦茶な動きをしてしまうはずである。ある程度のイメージトレーニングが必要となってくる。何回も繰り返して覚えるしかないのだ。

ボタンの同時押しについて

種類の違う２種のボタンを同時に押すとどうなるか。例えば、小キックと大パンチのボタンを同時に押したとしよう。この場合は、大パンチが優先されるのである。そこで、春麗の発勁（立ち接近大パンチ）→百裂キック（キックボタン連打）の連続技ならば、大パンチと小キックを同時に押し、そのまま連打しているだけでよい。他のキャラでも、ボタン同時押しによって、通常は連続技にならないものが可能となることも。

↓春麗は、大パンチと小キックを同時に押すと、大パンチが優先される。そこで二つを同時に連打すれば、左ページの連続技も簡単にできる





↑ボタンは、押したときと離したときの２回で判定される。うまく必殺技コマンドに組み込めば、ボタンを1回押すだけで連続技ができるぞ！

各キャラ別 キャンセル技徹底ガイド



キャンセル技の組み合わせは、各キャラクターによって異なる。どの技にどの必殺技でキャンセルがかかるのか、使用頻度の高いものを中心にピックアップしてみたぞ。

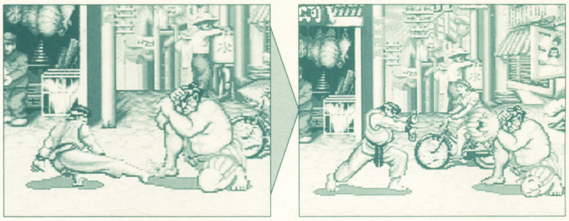
リュウ&ケン



よりどりみどりキャンセル技長者

●キャンセル可能な技：アッパー、フックなど近い間合いのパンチ技すべて、足払いすべて、中パンチによる正拳突き、ひざ蹴り（中キック）。

　これらの技を入れた後に素早く必殺技のコマンドを入力する。すべての必殺技でキャンセル可能。キャンセル技はリュウ・ケンの命なのだ



↑大足払い波動拳。✚ボタンを↓＋大キック、↘→で波動拳。波動拳を大で出すと相手は波動拳をガードするしかないし、小なら跳び込まれても昇龍拳が間に合う

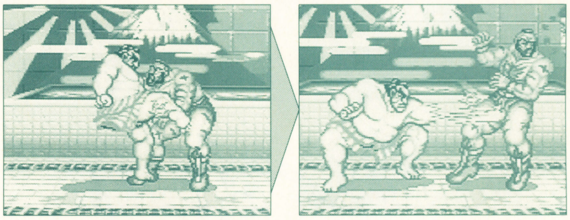
E.本田



2段技を使っていこう！

●キャンセル可能な技：特になし。

　キャンセル技こそないが、連続技には不自由しないのが本田だ。しゃがみ中キックや立ち大キックは近い間合いでは2発はいる技。✚ボタンを横に入れながらの中キック（ひざ蹴り）も2段技だ。威力も大きいのでこれで十分。



↑ひざ蹴り百裂。✚ボタンを横にいれて中キックボタンを押し、直後にパンチボタンを連打。キャンセルこそかからないが百裂張り手が連続で入る

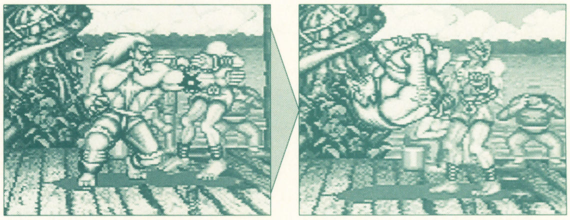
ブランカ



立ち中パンチがキーポイント

●キャンセル可能な技：近い間合いの立ち中パンチ。

　中パンチ（ビーストチョップ）はローリングアタックや電撃によってキャンセルをかけることができる。ただ、使う機会はあまりない。通常技の3段攻撃をうまく使い分けていこう。



↑立ち中パンチからローリングは連続で入る。が、ボタンの操作が難しい（頭突きが出てしまいがち）。電撃でも狙ってキャンセルをかけるのは困難

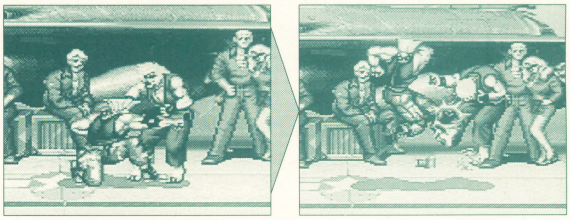
ガイル



多彩なキャンセル技を使いこなせ

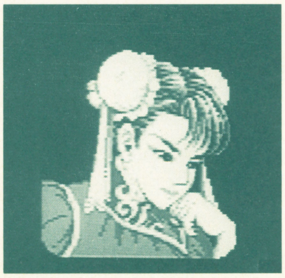
●キャンセル可能な技：小中のパンチすべて、近い間合いの立ち大パンチ、遠い間合いの立ち小キック。

　上の技のすべてをソニックとサマーソルトによってキャンセルできる。ただ、必殺技のため時間の把握が必要になる。



↑しゃがみ中パンチサマーソルト。ためながらジャンプで相手に近づき、しゃがみ中パンチが入ったら、すぐにサマーソルトのコマンドを入力する

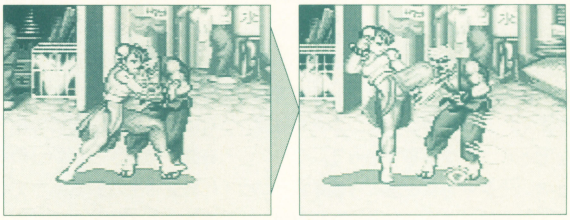
春麗



発勁→百裂キックがおいしい

●キャンセル可能な技：近い間合いの立ち大パンチ（発勁）、遠い間合いの小中パンチ。

　これらの技は2つの必殺技のどちらによってもキャンセル可能だが、スピニングバードキックはあまり使わない。ジャンプ攻撃で跳び込んでからの発勁→百裂の連続技が使用頻度高し。



↑発勁→百裂キック。通常はジャンプで跳び込んだあとに決める。大パンチボタンを押すと同時にキックボタンを連打して発勁にキャンセルをかける

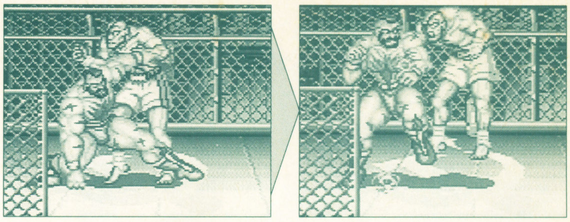
ザンギエフ



ダブルラリアットでキャンセル

●キャンセル可能な技：遠近距離の小パンチ、足払いすべて。

ダブルラリアットによってキャンセルをかけることができる（ハイスピードラリアットでもＯＫ）。めくりボディプレスで跳び込んでからの中足払い➡ラリアットという使い方が多い。



↑中足払いラリアット。間合いが離れているとラリアットが入らないため、通常、相手の裏に回るようなフライングボディアタックの後に連続技として使う。

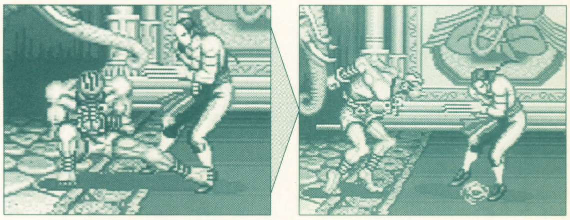
ダルシム



接近戦で効果的に使おう

●キャンセル可能な技：近い間合いの短い小中の技すべて。

スラストキック➡ヨガファイヤーや手刀アッパー➡ヨガフレイムのように使う。ただし、ヨガファイヤーやヨガフレイムは相手がガードしていると入らない。接近戦で使用頻度高し。



↑スラストキック➡ヨガファイヤー。✚ボタンを下に入れて中キック、↘➡パンチでヨガファイヤー。ちなみにヨガテレポートでもキャンセルは可能

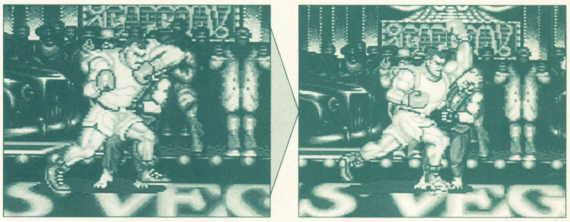
バイソン



強力な連続技が可能だ

●キャンセル可能な技：小の攻撃すべて。

間合いが遠かろうが近かろうが、小の攻撃にはすべてキャンセルをかけることができる。必殺技のためさえあればＯＫだ。ただ、通常は相手をピヨらせたときの連続技に使用することが多い。５段６段のなが〜い連続技も可能だ。



↑立ち小キック➡ダッシュアッパー。ダッシュ攻撃はストレートよりアッパーの方が短い時間でためが完成する。ためながら跳び込むのが基本だ

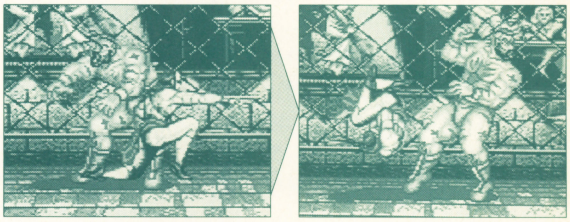
バルログ



応用範囲が広がるキャンセル技

●キャンセル可能な技：小パンチすべて。

小パンチしかキャンセルがかからないが、その応用範囲は広い。小パンチからキャンセルをかけた小のクリスタルフラッシュは地上戦で非常に効果的な技。またバルセロナアタックにいくときにも小パンチのキャンセルをかけられる。



↑しゃがみ小パンチ➡小クリスタルフラッシュ。小パンチを連打しつつ✚ボタンをひょいと横に入れる。一部のキャラには大で出しても連続で入る

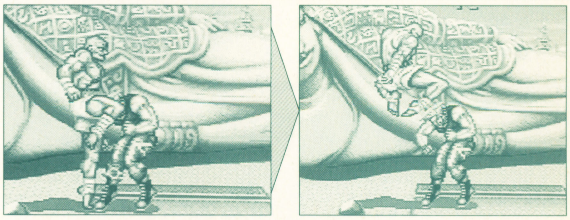
サガット



バリエーションが豊富だぞ

●キャンセル可能な技：小の攻撃すべて。

四天王はすべて小の攻撃にしかキャンセルをかけられない。ただサガットの場合は３つの必殺技すべてがコマンド系の技なので、キャンセル技も使いやすい。アッパーカット３段やクラッシュ4段など、連続技に組み入れることが多い。



↑立ち小キック➡タイガークラッシュ。✚ボタン下で小キックを出し、✚ボタンを素早く斜め上まで回しタイガークラッシュ。クラッシュは２発入る

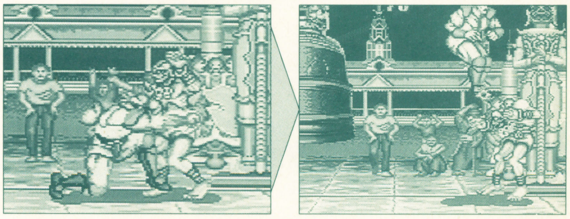
ベガ



オニの連続技もいまや昔

●キャンセル可能な技：小パンチすべて。

３つの必殺技のすべてがため系なので、いかにうまくためるかがキャンセル技につなぐためには重要なこと。キャンセル技を使いこなすのは難しいキャラだが、うまく使えばかなり機動力をアップできるのがベガなのだ。

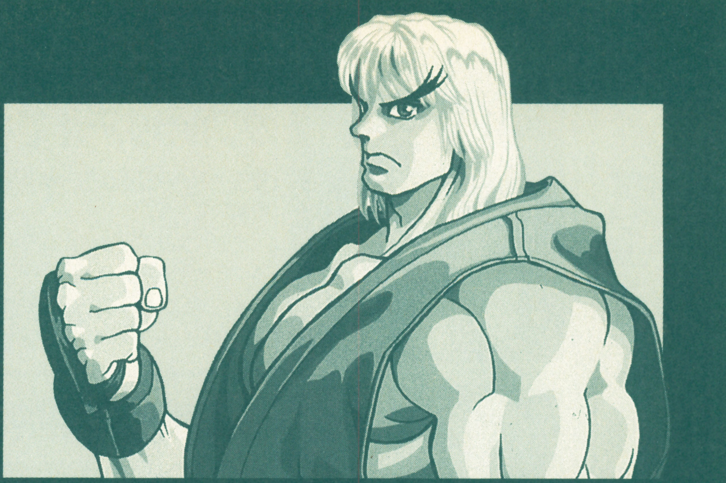


↑しゃがみ小パンチ➡ヘッドプレス。連続で入るわけではないが、この後大パンチを当てたり、何もせずに投げたりと相手を撹乱するには最適のコンビネーションだ

キャラクター徹底解剖Part1

KEN





リュウとまったく同じ性能を持ったキャラとして、『ストII』に登場したケン。が、同キャラ対戦が可能となったことで、リュウとケンにも、はっきりとした差別化が図られた。どのような変身を遂げたのか?

[ケンってどんなキャラ]

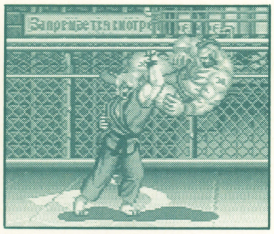
同キャラ対戦のできなかった『ストII』において——SFC版では、隠しコマンドを入力すれば可能ではあったが——唯一、リュウと同じ能力を持っていたのが、ケンである。リュウとケンを使用すれば、同キャラとして、対戦プレイができるようになっていた。

だが、『ストII』の進化の中で、それは意味をなさなくなってしまった。本当の意味での同キャラ対戦——ブランカ対ブランカ、リュウ対リュウ——が可能となってしまったためだ。

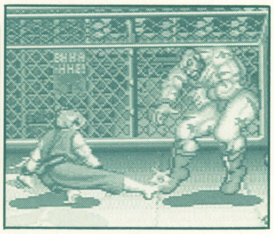
そこで、リュウとケンに明確な特徴差が加えられた。基本となる技は同じではあるのだが、必殺技の特徴を大幅に変更したのである。『ストII』からの最たる変更点は、なんといっても昇龍拳の強化。ほぼ垂直に上っていくリュウのものと違い、角度がつき、斜め前方へと飛行する。しかも素早く。

強力な連続技を使用できるのも、ケンをプレイするうえでの醍醐味なのだ。

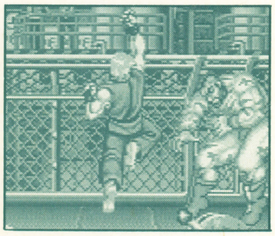
立ち大パンチ



しゃがみ大キック



昇龍拳



アメリカ代表日本人の特徴はこれだ

一、昇龍拳が強化された

一、移動、全体速度の向上

一、強力なジャンプ大パンチ

一、美しい数々の連続技たち

一、オールマイティな戦い方

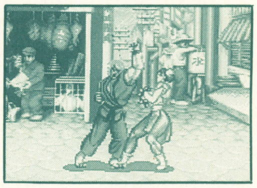
[戦い方解剖・その1]

立ち大パンチは最遠の間合いを誇る

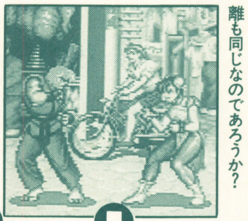
パンチボタンによる数々の技は、非常に使いやすい。同じグラフィックの使用されている技でも、大と中では、当たり判定が変わってきてしまうのだ。

これらの間合いを覚えておけば、非常に便利。どのような間合いで、同じ大パンチでもどんなふうに変化するのかをきっちりと知っておきたい。

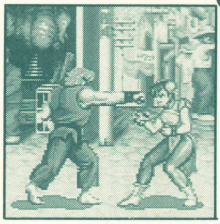
パンチ系の技で、最も長い間合いを誇っているのが立ち大パンチだ。グラフィックこそは、立ち中パンチと同じなのだが、より遠くにいる敵にもヒットしてしまうのである。写真参照。



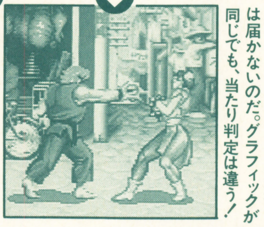
➡相手と接近しての大パンチは、アッパーとなる。距離による技の変化に注意



⬅この間合いから、中パンチと大パンチを撃ってみる。どちらも外見は同じストレートになるのだが、はたして攻撃の届く距離も同じなのであろうか?



➡中パンチによるストレートは、この距離では当たらない。素早く打ち出されるぶん、距離が犠牲となっている。当てるためには、もう1歩、前へ出よう

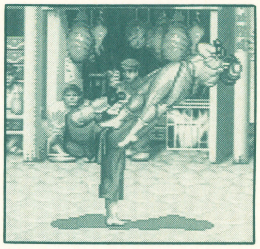


⬅大パンチのストレートならば、この距離は楽々と届く。左の写真のように、中パンチの攻撃では届かないのだ。グラフィックが同じでも、当たり判定は違う!

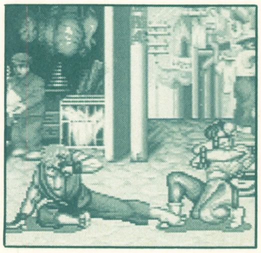
中足払いが一番

ケンの蹴り技の間合いは、リュウ共々、他のキャラクターと比較すると、圧倒的に短い。ガイルやサガットを相手にすれば、蹴り負けてしまうはずだ。

そんな中でも、中足払いや、立ち大キックに関しては、若干の不安があるものの、空中から攻撃してくる敵に対しての、対空兵器として使用できる——立ち大パンチのほうが信頼できるけれども。遠距離の相手には、中足払いを主体として攻めていくのがいいだろう。それでもガイルなどの足の長さには及ばないのだ。



➡立ち大キックは、横だでなく上方へも攻撃判定を持っている。そのため簡易的な対空兵器にもなるのだ



⬅足払いの中で、一番遠くまで届くのが中足払い。大キックのそれよりも、わずかに遠くまで届くのだ

[戦い方解剖・その2] 強力な威力を誇る大パンチを使わずして ケンの醍醐味はわからないのである——！

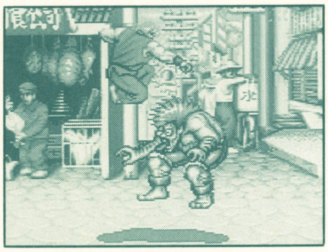
ジャンプ大パンチをうまく使おう

ボタンを押すだけで使用できる、いわゆる基本技と呼ばれるもので、最も強力なのがジャンプ大パンチだ。

見た目のグラフィックよりも、当たり判定が遥かに下のほうまである。この技をまともに返せる基本技を持つキャラクターは、12人の中でも数えるほどしかいない。パンチを出すタイミング次第で、悪くても相打ちとなるはずである。こちらから飛び込むのならば、大パンチを使うのが、ケンを操るうえでの基本となるのである。

そのため、大パンチボタンの使用頻度は、おのずと高くなってくる。昇龍拳がなくとも、大パンチボタンさえあれば、どうにかなってしまうほどなのだ。

では、ジャンプ大パンチの当たり判定はどうなっているのか。あくまで推測の域を出ないのだが、だいたい右のようになっていると考えられる。パンチとして突き出された腕から、膝の辺りまで。四角で囲われた部分が、当たり判定。ここにキャラクターが存在すれば、ヒットとなるわけだ。『ストII』には、相手の技を喰らうための判定が設けられており、それが当たり判定の枠に入ればヒットとなる。無敵技とは、この食らい判定がないものである。



↑飛び込んでいくのならば、ぜひとも大パンチを使ってほしい。対空兵器の貧弱なキャラにとっては、これだけで驚異となってしまう



↑ジャンプ大パンチの攻撃判定推測図。突き出した腕から膝の辺りまで、広範囲に攻撃判定が設定されているものと思われる。強い

どんなものでもジャンプ大パンチで撃墜できる——驚異の破壊力！

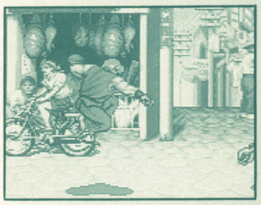
では、具体的にジャンプ大パンチの威力を見ていこう。有名なものでは、ブランカのローリングアタックを、大パンチで撃墜するものだろう。

ブランカのローリングアタックに対して、ジャンプ大パンチで飛び込んでいくとどうなるか。その逆でもいい。こちらのジャンプ大パンチを、ローリングアタックで撃墜できるのか？

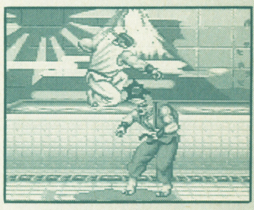
タイミングが関係してくるのだが、たいていの場合はケンのジャンプ大パンチが勝ってしまうのだ。しかも不思議な現象が起こる。通常ならば相手にヒットするはずの大パンチが当たらない。ローリングアタックをキャンセルさせてしまうのだ。どちらにもダメージは加算されず、お見合いの状態となってしまうのだから、不思議なのである。ブランカのローリングアタックは、どうやら喰らい判定のないキャラと接触すると、キャンセルされてしまうらしい。たまたまジャンプ大パンチの無敵部分または、それに相当する部分と接触するために、このような現象は起こるのであろう。一度、試してみてほしい。

この他、サガットのタイガーアッパーカットも、ジャンプ中に早めに大パンチを出しておけば、ある程度の撃墜が可能。が、サガット側が、しっかりと引きつけて無敵状態の部分でアッパーを当ててくれれば、撃墜は不可能である。引きつけのできない小心者、コンピュータ相手には、有効な方法だ。

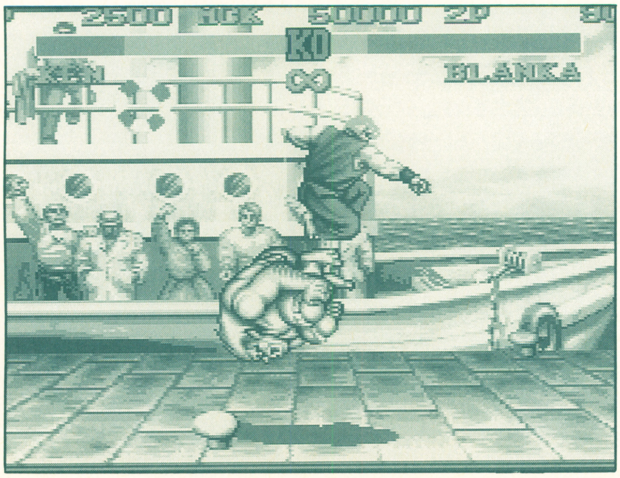
同じ技を持つリュウだが、ケンの大パンチと同じ効力を持っているわけではない。この強力なジャンプ大パンチは、あくまでケンのみに許されている武器なのである。これと昇龍拳をうまく組み合わせて、使っていきたい。



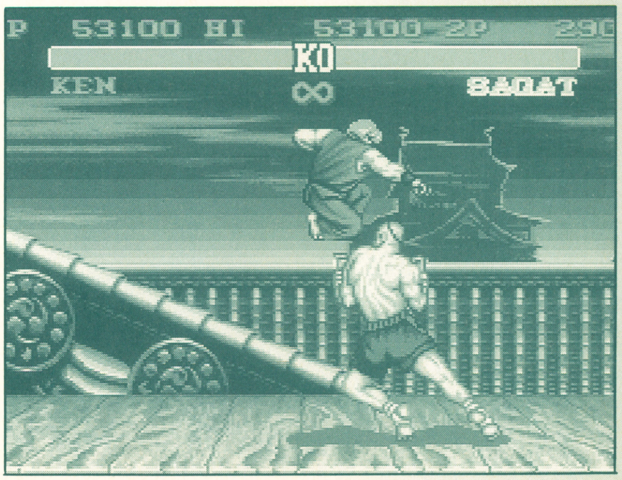
←垂直大パンチも、なかなか強力。が、おそらく斜めジャンプ大パンチほどではない



→リュウの大パンチは、ケンほどの強さはない。攻撃判定が、やや小さいようである



←ブランカのローリングアタックと、ケンの斜めジャンプ大パンチが激突した場合、お互いの攻撃はヒットせずに、接触した地点に着地することになる。ブランカにとっては、嫌な防御方法であろう



←タイミングの不完全なタイガーアッパーカットならば、ジャンプ大パンチで撃墜できる。アッパーカットは、出際のみが無敵なため、それ以外の部分で攻撃しようとすると、撃墜が可能となってしまう

[戦い方解剖・その3]

外見の似ているリュウとケンであるが、移動や必殺技の速度は、まったく違うのだ

リュウとケンの大きな違いは、２人の速度差にある。ケンを日頃使っているプレイヤーにとっては、リュウは遅すぎ、使いづらいキャラなのである。

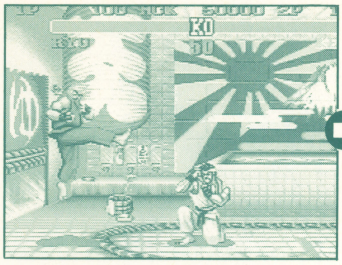
具体的に、どのようなところで速度差が現れているのか。まず決定的に違うのが、昇龍拳の速度である。昇龍拳自体の速度、さらに着地してから、プレイヤーのコマンドを受けつけるまでの間隔は、圧倒的にケンのほうが早い。仮りに同時に同じ強さの昇龍拳を撃ったとしても、先に行動できるようになるのは、ケンのほうである。つまり着地後の隙が小さいのだ。さらに、昇龍拳を開始してから、当たり判定が出現するまでの時間も、ケンのほうが早い。そのため、リュウでは不可能な連続技・ジャンプ大パンチ→アッパー→昇龍拳が、ケンでは可能なのだ。

速度差は、竜巻旋風脚を見てもらえれば、一目瞭然のはずだ。ケンのものが高速で、しかも移動距離が短いのに対して、リュウのものは低速で、なおかつ長距離を移動する。旋風脚の性質も変更されており、リュウのものが攻撃として使用されると定義すれば、ケンの旋風脚は、その速度で相手を撹乱するためのものといえよう。

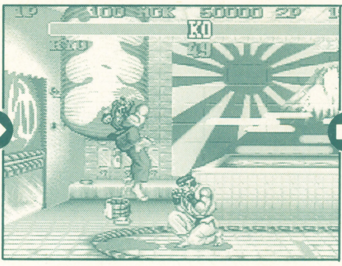
歩行速度もケンのほうが、わずかに速い。見た目にはわからないのだが、実際に２人を操ってみると、その差がはっきりとわかる。歩いて近づいて攻撃する、という意表をつく戦法も、ケンのほうが効果的に使えるのである。

すべてにおいてケンのほうが、早いわけではない。逆にリュウよりも遅い部分もある。波動拳の弾を出すまでのモーション速度は、リュウが勝っている。弾自体の速度に変化はないのだが、弾を出すまでのモーションが早いため、リュウの波動拳は高速だと感じてしまうのであろう。これは強い。

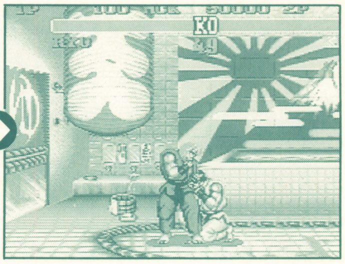
常に攻撃していきたいプレイヤーには、迷わずケンを使うことをオススメする。リュウは上級者向きだ。



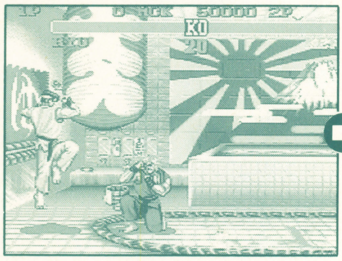
↑↓同じ中キックによる竜巻旋風脚でスタート。上がケン、下がリュウのものだ。タイム表示を見てもらえれば、わずかに誤差はあるものの、同じタイミングの写真であるのが、わかるはずだ

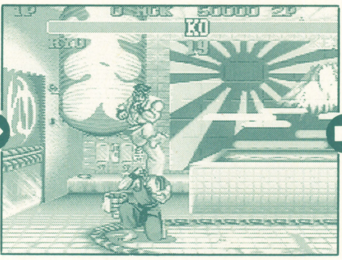


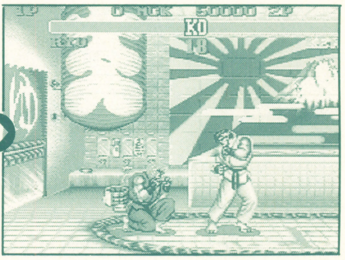
↑↓ケンのほうは、すでに降下しはじめているのに対して、リュウはいまだ飛行中。ケンの旋風脚が、いかに短距離しか飛行できないかが、この写真でわかってもらえるのではないだろうか？

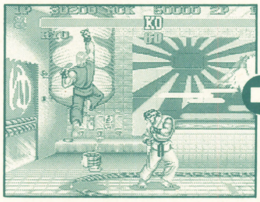


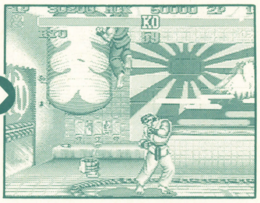
↑↓すでにケンは着地している。リュウの旋風脚は、やっと下降している。背景位置の違いが、お互いの旋風脚の移動距離を明確に物語っている。使い方もリュウとケンでは当然、変わってくる



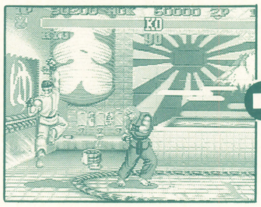


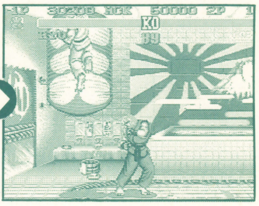






➡ケンの大パンチによる昇龍拳。斜め前方へと大きく移動しているのがわかるだろう。リュウでは撃墜不可能な距離でも、この昇龍拳ならば可能となってしまうのである。速度もケンのほうが速いのだ





➡こちらはリュウ。ケンと同じく大パンチでの昇龍拳だ。垂直に近い角度で上昇しているため、どうしても攻撃できる範囲が狭くなってしまう。また、速度も若干ではあるが、リュウのほうが遅いのである

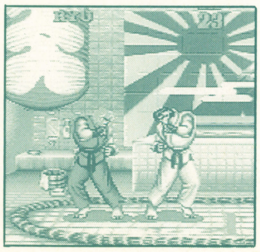
[戦い方解剖・その4]

投げ技の間合いはどうなっている？

はっきりとはわからないが、とにかく相手を投げてしまった。このような経験は誰にでもある。思いがけないところから、相手を投げてしまったこともあるはずだ。はっきりとはわからない投げ技の間合いは、どうなっているのだろうか。調べた結果では、リュウとケンの組み合わせでは、お互いの影が触れるか触れないかぐらいの間合いまで接近すれば、投げられるようだ。

これはリュウとケン、及び投げに使用するボタンが変化しても同じ。相手の身体に、自キャラクターが触れなくても、投げることは可能なのである。

ダルシムになると、この間合いはさらに広がる。リュウとケンでは太刀打ちできないほど間合いを誇っているのだ。迂闊に近づかないほうが、利口というもの。投げるときは、お互いの影の位置を目安にすればいいだろう。



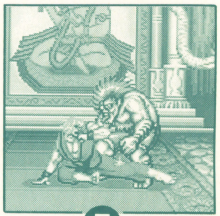
←お互いの影が触れあうところが、投げの間合い。これよりも遠いと投げられない。知っていると便利だ

[戦い方解剖・その5]

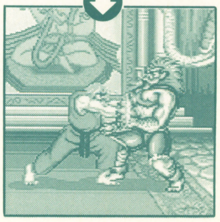
足払い波動拳をしっかりと覚えよ

上級者同士の戦いとなると、リュウとケンはジャンプ攻撃よりも地上戦に比重がおかれる。波動拳や足払いで相手のほうが飛び込んでくるのを誘い、昇龍拳などで撃墜するためである。

そこでよく活用されるのが、足払い波動拳なるもの。これは足払いが当たってからのモーションをキャンセルさせて、そのまま波動拳を入れる連続技である。これならば、例え足払いをガードされても、続けて波動拳が当たるため、少しずつ相手の体力を削り取れるのだ。上級者を目指すならば、マスターしておかなくてはならない技だ。



➡足払い。このとき✚ボタンは、下から相手方向へと回し、波動拳のコマンド入力になっていること。小・中・大、すべての足払いにキャンセルがかけられるよ

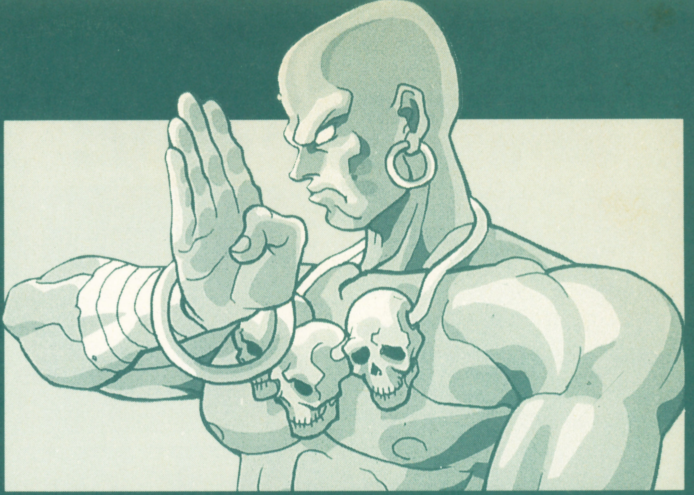


➡うまく成功すれば、ヒットしたあとの足払いのモーションがキャンセルされ、素早く波動拳が繰り出される。ぜひともマスターしたいテクニックである

キャラクター徹底解剖Part2

DHALSIM





ビギナーにとってはとても使いづらく、強いとは思えないキャラ・ダルシム。だが、その変幻自在の技を使いこなせれば実はとても強いのだ。前のページで紹介したケンとはある意味で対照的なキャラといえるのだ。

[ダルシムってどんなキャラ?]

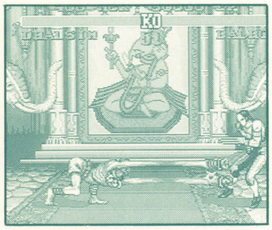
ダルシムのキャラクターとしての特徴をあげてみよう。

まず**手足が伸びる**こと。当たり前だけど、全キャラ中**もっともリーチが長い**。言い換えれば、**もっとも攻撃を当てやすい**キャラ、ということだ。

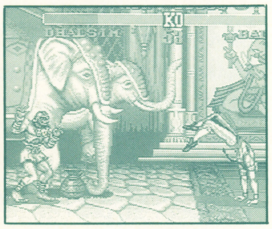
で、攻撃を当てやすい反面、**攻撃力は弱い**。1発の**技の攻撃力は最弱の部類**に入り、相手をピヨらせたところで、一気に勝負を決めてしまうような連続攻撃があるわけではない。また、**技の当たり判定も弱い**。特にズーム系の伸びる技は**相手の攻撃とカチ合うと負けてしまう**ことが多い。

移動速度はもっとも遅い。逆に**投げやつかみの間合いはもっとも広い**。春麗やバルログのように自分から相手を投げにいくことなどできないが、投げ合いになったら有利ということだ。

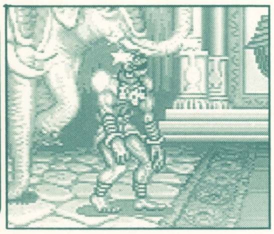
つまり、〝もっとも〟という言葉が頻出したように、極端な部分がとても多いキャラ、なのではある。



リーチが長〜い



ノロイ



ピヨリやすい

インド代表男の特徴はこれだ

一、もっとも攻撃を当てやすい

一、もっとも投げ間合いが広い

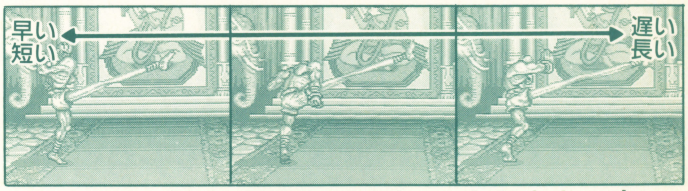
一、もっとも移動速度が遅い

一、もっともピヨりやすい

一、でも目覚めるのも早い

[通常技解剖・その1]

のび〜るパンチとキック(地上)



立ち小キック　立ち中キック　立ち大キック

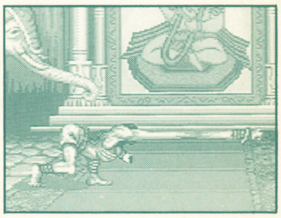
技の間合いを把握し大中小を使い分ける

ダルシムのもっとも特徴的な技、ズームパンチとズームキックを解剖してみよう。

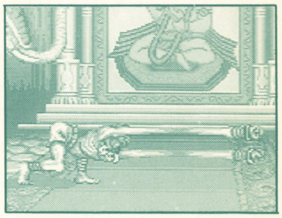
どれも似たようなものに見えるが、ひとつひとつに法則と特徴がある。小の攻撃は短く、中、大になるにしたがって長い間合いをもっているのだ。一方で、小の技は出るのも戻るのも速く、大は遅い。近い間合いで大の技を使うと、相手に跳び込まれてしまったときに痛い目を見る。基本的には、技の先がぎりぎり当たるような間合いで使うのが好ましいわけだ。

他のキャラだと小の攻撃には無敵部分が多かったりすることも多いが、ダルシムの場合には、小のものでも、ほぼ見た目通りの当たり判定がつけられている。特に強い技というのはないのである。ただ、大の攻撃はそれでもいくぶん強い判定がつけられている。中だと一方的に負けてしまう技が、大だと相撃ちになる。ということはまままある。大は跳び込まれたときのリスクが大きい分だけ多少強くなっている、ということだが、使い分けが肝心なのはいうまでもないトコロ。

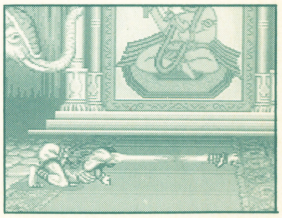
しゃがみパンチはすべてほぼ同じ長さだが、大は技が出るのが遅いため、中の攻撃がもっとも使いやすい。相手の着地を狙っての対空技としてよく使う。『ターボ』になって当たり判定が弱くなったため、立ち蹴りなどは対空技としてはあまり使えない。立ち蹴りは跳び込みの牽制が主な使い道となる。



立ち中パンチ



立ち大パンチ



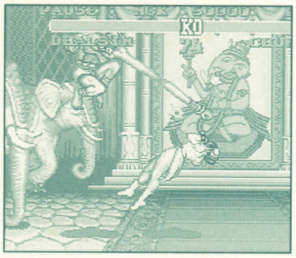
しゃがみパンチ

[通常技解剖・その2]

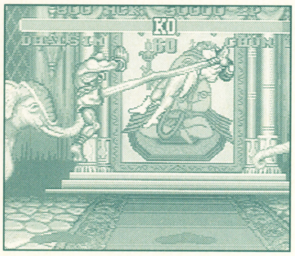
空中戦のカギを握る 空中でも伸びる手足

地上攻撃があまり対空技として使えなくなったために、ジャンプ攻撃が重要になる。跳び込んできた相手を引き付けてこちらも跳んで出すジャンプ大パンチと、相手が跳んだのを見てすぐにこちらも跳んで出すジャンプ大キック。どちらもほぼ全キャラに対して有効だが、相手の技や間合いによって使い分けなければならない。大パンチはきちんと引き付けて相手の頭を狙って出す。大キックも頭を狙うにこしたことはないが、むしろ相手のジャンプにできるだけ早く反応することが重要だ。

ジャンプ大パンチ



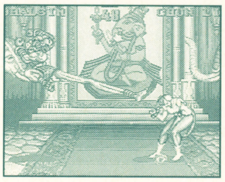
ジャンプ大キック



空中攻撃は地上の相手にも有効なのだ

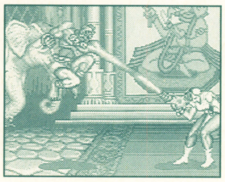
空中攻撃は、相手の跳び込みを返すだけでなく、地上にいる敵に対しても効果的に使える技だ。バックジャンプしたダルシムを、相手が地上で追いかけてきたときに使うのが一般的。間合いに合わせて、近めなら大パンチ、遠目なら中キックを出して相手の前進を止める。相手がそれを読んでこちらの着地にかぶさるようにして跳び込んでくる場合は、ジャンプの下降中に大キックを出しておく。大キックは地上にいる敵に当てることだってできるのだ（タイミングが難しいけど）。また、下降中の大パンチは着地ギリギリで当てると着地後の立ち大パンチが連続で入ることも覚えておきたい。しゃがみガードする相手に狙っていこう。

ジャンプ中キック



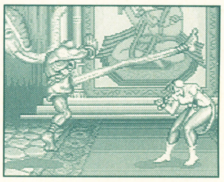
↑逃げジャンプからだけでなく、跳び込みジャンプから出すのも効果的。使い避けて撹乱しよう

ジャンプ大パンチ



↑相手の起き上がりに跳び込んで出すのも戦法のひとつ。ドリルキックなどと使い分けよう

ジャンプ大キック



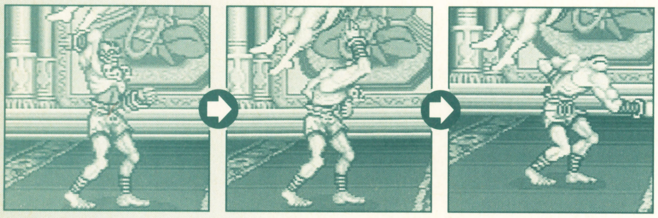
↑タイミングが難しいが、地上の敵に当てることもできる。ザンギエフなどには当てやすい

[通常技解剖・その3]

最後の1枚の対空兵器・小チョップ

頭の上にかぶさるように跳び込まれた場合どうするか。もはやジャンプ攻撃で迎撃することはできないし、蹴り落とすこともできない。そんなときはこの小のチョップ（近い間合いの立ち小パンチ）を使おう。リュウ、ガイル、ベガの跳び込みなら必ず返せるし、他のキャラでも技によっては返せる。相手が技を早めに出すと負けることも多いけど、一方的に負けた場合はボタン連打で相手の着地を食らい投げすることもできるんだ。

手刀チョップ



小のチョップは遠い間合いでも役に立つ

通常は立ったりしゃがんだりしながらのフェイントとして出す手刀水平チョップ（遠い間合いの立ち小パンチ）。しかし、フェイント以外にも利用価値の高い使い方があるのだ。このチョップは伸ばした手に当たり判定がなく、完全無敵。そのため、ダルシムの手前に降りてくるような敵に対して対空兵器として使うことができる。ザンギエフやバイソンの跳び込みはすべて返せるし、本田のジャンプ小キック（ケツ）やザンギエフのハイスピードドラリアットなど、他の技で代用が効かない攻撃に役立ってくれるのだ。

手刀水平チョップ

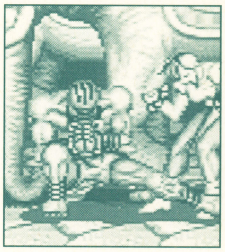


近い間合いで出る短い技（接近戦）を解剖。接近戦でも結構強いダルシムなのである。

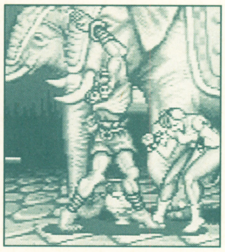
中の攻撃で一気に攻め立てる

接近戦を挑むときに要となるのが中の攻撃だ。下の3つの中の攻撃は、密着状態で当てれば必ず連続でつなげられる（手刀アッパー➡スラストキックなどスラストを2発目にもってくる）。さらにヨガファイヤーなどでキャンセルをかけることもできるので、一気にラッシュをかけることができる。さらにドリルキック、小中のスライディング、頭突き等を混ぜて変化をつけよう。

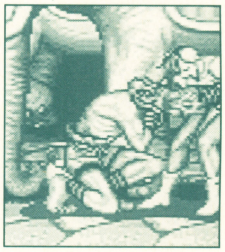
スラストキック



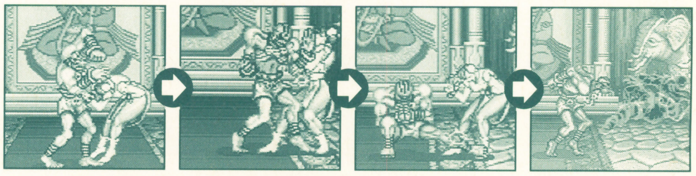
手刀アッパー



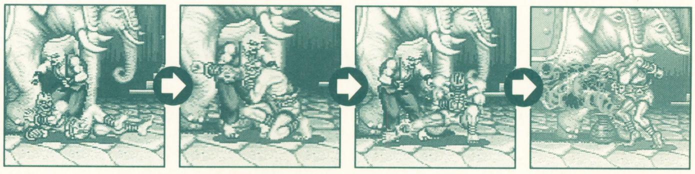
ジャブ



コンビネーションの一例



↑せっかんでつかんだあと、そのまま近寄っていって、相手の着地に手刀アッパー➡スラストキック➡ヨガファイヤーとつなぐ。ヨガファイヤーまですべて食らうと、たいてい相手はピヨピヨになる



↑リュウ・ケン、ベガなどの跳び込みに、裏に回るように小スライドを当て、中ジャブ➡スラストキック➡ヨガファイヤーへ。中ジャブを小ジャブ2発に変えた4段、5段の攻撃も可能だ

［ 通常技解剖・その4 ］

攻防のかなめとなるスライディング攻撃。使いこなしのバリエーションを徹底解剖

スライディングは対空攻撃としても有効

飛び道具をくぐるだけがスライディングの使い方ではない。相手の跳び込みを返すのにも非常に有効に使えるのだ。右の表はスライディングで返せる主な跳び込み技をまとめたもの。リュウ、ケン、サガット、ベガの4キャラに対しては、すべての跳び込みをスライディングで返すことができるのだ。他のキャラでも技によって、また相手が技を出すタイミングによっては返すことができる。対空の場合には、小か大のスライディングを使っていこう。

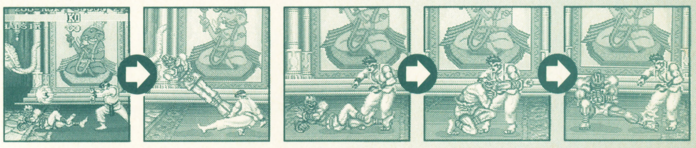
スライディングで返せる主な跳び込み攻撃

リュウ、ケン	ジャンプ攻撃は全て返せる
サガット	ジャンプ攻撃は全て返せる
ベガ	ジャンプ攻撃は全て返せる
春麗	ジャンプ小キック
E.本田	ジャンプ大キック
ガイル	ジャンプ大キック
ザンギエフ	ジャンプ大キック

小スラのバリエーション

小のスライディングはとても応用範囲の広い技だ。飛び道具をくぐって、足払いを狙ってきた相手に奇襲攻撃をかけたり、相手の目の前でいきなり出して間合いを詰めて投げてしまったりと、バリエーションは多い。バルログ、春麗、ベガなどの接近戦でも戦いを挑めるキャラには、この小スラやドリルアタックをうまく使ってラッシュをかける。もちろんしゃがみジャブやスラストキックなどの技にもつなげられる。また小スラ自体もキャンセル可能技だ。

コンビネーションの一例



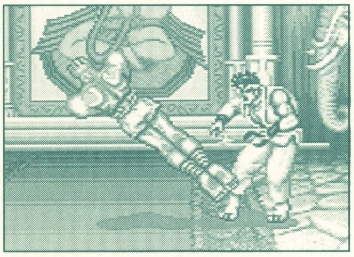
↑左の2点は飛び道具を小スラでかわしたあとにドリルキックで奇襲をかけるパターン。右側の3点はリュウ・ケンなどの跳び込みに対して小スラ→小ジャブ→スラストキックとつなげる連続技

特種技解剖 ドリルアタック

接近戦でいきなり出す急襲ドリル攻撃だ

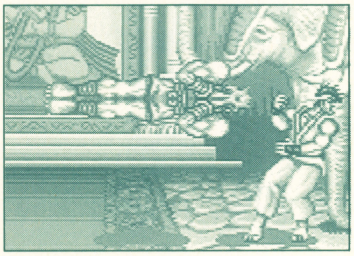
ターボになって接近戦でも戦えるようになったダルシムだが、いきなり歩いて敵に近寄っていけるわけではない。相手のスキをみて、2種類のドリル攻撃を使い分けて接近していくのだ。ジャンプ中の上り、下りどちらで出してもいいが、いずれにせよ低い位置で相手に当たるように狙って出さなければならない。ドリルは着地にスキができてしまうため、高い位置で当ててしまうと相手の反撃をくらってしまう。相手の足元に当てることができれば、着地後の連続技につなげることも可能。

ドリルキック



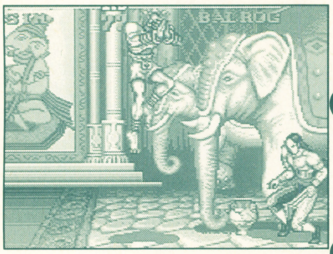
←足の先に無敵部分があるため非常に強く、また返されにくい。接近戦では間合いが離れたらこの技を使って再び間合いを詰めていく。足元を狙うと下段攻撃となり、相手はしゃがみガードでないと喰らってしまう

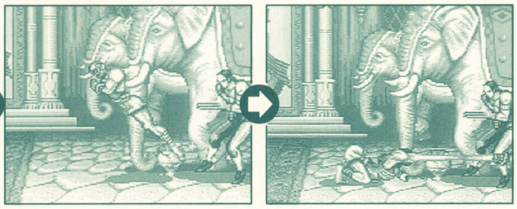
ドリル頭突き



←ドリルキックのように無敵部分こそないが、遠い間合いからでもいきなり奇襲攻撃をかけられる。サガットのグランドタイガーはもちろんだが、同キャラ対戦のヨガファイヤーなどを返すこともできる

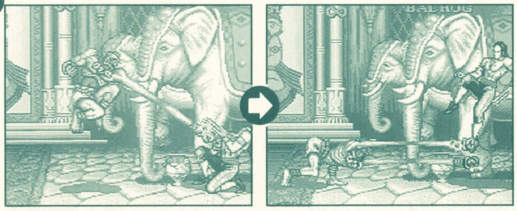
コンビネーションの一例





↑相手が立ちガードしているようなら、足元を狙ってドリルキックで突っ込んでいく。ドリルが当たったら着地後のしゃがみ中パンチも入る

ドリルキックは足元を狙うことによって下段攻撃ができるため、相手に下段と上段のガードを迷わせることができる。そのことを利用した攻め方をひとつ紹介しよう。まず相手を転ばせたら、その起き上がりにジャンプで跳び込んでいく（上の写真）。そこから右の写真のように技を使い分けるのだ。



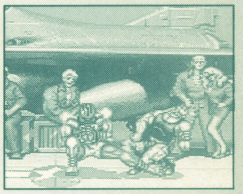
↑相手がしゃがみガードしているようなら、着地ギリギリで大パンチを落とし、着地後にすぐに立ち大パンチを入れる。大→大と連続で入るのだ

起き上がりを攻めるのだ!!

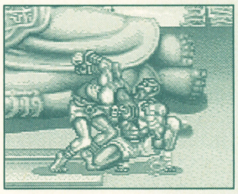
足の遅いダルにだって起き上がりに攻め込む技はある。〝攻めダル〟となって一気に相手をピヨらせてしまおう。

戦法1・スラストキック連打

相手の起き上がりに密着状態になるように近づき、スラストキックの連打からヨガファイヤーにつなげる。相手が投げを狙っていたりするとモロに入る。



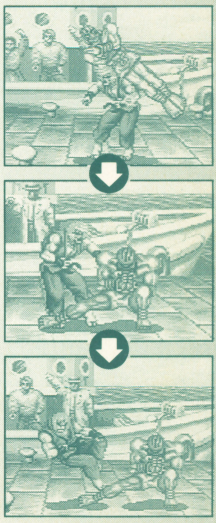
戦法2・頭突き



起き上がりに密着状態からいきなり頭突きを入れる。リュウ・ケンなど起き上がりに強力な必殺技をもつキャラほど、コマンドをミスってくらってくれる。ウヒ。

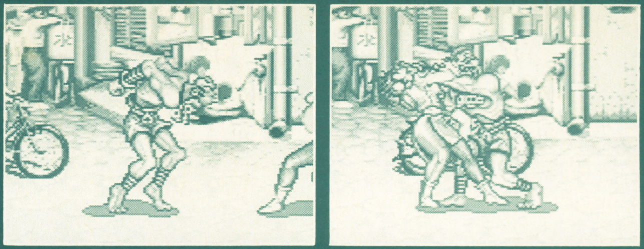
戦法3・裏回りドリルキック

リュウ・ケン、サガット、ベガなどの跳び込みを大スラで返した後、起き上がりに相手の裏に回るようにドリルキックで突っ込む。完璧に低めに当てられれば、着地後のスラストキック連打も入り、相手をピヨらせることができる。かなり引き付けた間合いで大スラを当てなければいけないため、狙える機会は限られてくるが、起き上がりの必殺技で返されても、入った時のことを考えるとやって損なし。



これだけ知ってりゃキミもスト“通”(?)

ストII用語森羅万象


↑(は)ハメ

今まで何回も本誌で取り上げてきたストIIだけど、初心者の読者には分かりづらい“専門用語”も多かったかもしれない。アーケード版の初代ストIIが出てからもう2年以上。テクニカルタームとして定着してしまった言葉（スラング）も多い。そこで、ちょいと趣を変えて、用語解説なぞ行ってみやした！

(あ)赤玉…リュウ・ケンの波動拳で時折出る赤い玉のモノを指していう。もとはといえばプログラマーのイタズラで入れられた技らしく、別に青玉と赤玉で威力に差があるわけではない。

(う)うそくせぇ…信じられないようなタイミングで信じられない技が出たときに使う感嘆詞。ピヨッたと思って跳び込んでいったらいきなり昇龍拳が出て返されたり、あきらかに勝手に入ってしまったと思われる空中投げなどを決められたときに使うと便利。


↑(う)うんこ

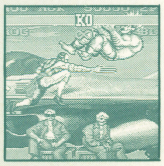
(う)うんこ…PCエンジン版『ストIIダッシュ』などで、春麗の中国ステージの地面に落ちていた土色の石コロ（と思われるモノ）の通称。

(か)金網…バルログのステージで出てくる。初代アーケード版が出た当初は、バルログ以外のキャラでも特種なコマンドを入力すれば金網に張り付ける、などとデマが流れていた。もちろんウソ。また、バルログのことを「金網マン」などと呼んでいる人間もいた。


↑(か)金網マン

(か)画面端…ストIIの横スクロール画面には〝端〟が存在する。対戦プレイでは、相手を画面端に追い込むといずれのキャラも大なり小なり有利となる。

(き)キャンセル…通常技を当てた後に素早く必殺技のコマンドを入力することで、通常技の戻りのグラフィックを省略することができる。そのことをキャンセルと呼ぶ。初代ストII制作当初は、必殺技を出しやすくするために導入されたプログラムであった（らしい）が、後になって連続技として利用する効果が発見され、ゲーム性に奥行きが加わった。


↑(く)空中投げ

(く)空中投げ…ガイル、春麗、バルログがもっている技。空中で接触した相手を投げてしまうことができる。初代ストIIの春麗はとんでもなく離れたところからでも相手を吸い込んでしまう広い間合いの空中投げをもっていた。

(く)くらい投げ…ジャンプ攻撃の打点が高い時に、くらった側がボタン連打で相手の着地を投げてしまうというテクニック。くらい投げを防ぐためには、技を遅めに出して打点を低くするか、相手の投げの間合いに入らないような距離で跳び込む必要がある。


↑(け)削る

(け)削る…必殺技を当ててガードの上から相手の体力を奪うこと。本田の百裂張り手でガリガリと何発も連続でやられると、まさに〝削られている〟という実感がわく。

(こ)硬直時間…必殺技などの後に一瞬ある〝動けない時間〟。リュウ・ケンの波動拳を撃った後などが顕著な例。初代ストIIのガイルのサマーソルトなどは、空振りしても着地後に硬直時間がなく、のこのこ投げにいった相手をまんまと投げ返してしまう、というようなオニのようなことができたが、ターボではしっかりと硬直時間がある。

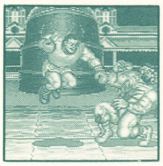
(す)吸い込み…離れたところから吸い込むようにして投げてしまうことを指す。空中投げや、投げ間合いの広いキャラの投げを指すこともあるが、吸い込みのオーソリティーはやはりザンギエフのスクリューパイルである。

(た)打点…跳び込み攻撃をしたときの技を当てるポイント。これが高いとくらい投げをされたり、反撃を受けやすい。逆に低いと連続技へとつなげやすいが、技が当たる前に撃墜されやすい。


↑(と)トリカゴ

(と)トリカゴ…リュウ・ケン、サガットなどが相手を画面端に追い込んで飛び道具を連打し、跳び込んできたら昇龍拳などで撃墜する、という戦法の総称。上級者同士の対戦になると間合いをめぐる駆け引きが熾烈で、非常に高度な戦法となる。ちなみに編集部のヨ○はトリカゴのことをニワトリなどとわけのわからない呼び方をして失笑をかったことがある（らしい）。

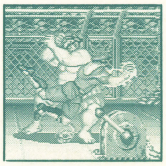
(に)逃げパンチ…バックジャンプして逃げながら当てるパンチ。同様に「逃げ蹴り」も使われる。


↑(に)逃げパンチ

(の)のぼり蹴り…相手の跳び込みに対して、こちらも跳び込んでいって空中で蹴りを当てる対空戦法。同様に「のぼりパンチ」などもある。

(は)箱…道に何気なく置いてあり、破壊すると1000点入る。同種にドラムカン、不思議な像がある。なぜ背景にあるものが手前でのオーバーアクションにより壊れるのか。まあどうでもいいか。

(は)はめ…相手に技を当てたりガードさせてから投げてしまったり、特定の技を連続ガードさせ続けてそのまま押し切ってしまったりという、問答無用の戦法。ダルシムの「ヨガファイヤー→投げ」などかなり高度な間合いの見切りを必要とする技もあるが、ベガの「サイコクラッシャー→投げ」のような、誰でも手軽にできてしまうものもある。いずれにせよ、知っている人にやるとあまりいい顔はされないが、知らずに無邪気に使っている人も多い。

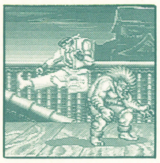

↑(は)はめ

(は)ハメベガ…サイコ投げなどを多用するベガに負けたときに、対戦相手が述べる捨てゼリフ。「はめベガにやられちまったよ」などと悪意を込めて使う。同様のバリエーションとして「この待ちガイルが！」や「ヒョ～バルはムカつくぜ」などがある。いずれにせよ、使っている人間ではなく、キャラをこきおろすのが一般的なパターン。


↑(ひ)ヒョ～バル

(ひ)ピヨる…短時間で連続ダメージを受けるとキャラは気絶状態に陥る。頭にヒヨコが回ることからこのような呼び方をする。ヒヨコではなく、星が回ることもあるが、星の方がヒヨコよりも回復が早い。連続でダメージを受けた場合はひとまずガードに徹して、気絶に至るダメージ量がリセットされるまでおとなしくしているのが賢明。特に必殺技や大の攻撃を受けるとピヨりやすいが、ピヨりやすさにもキャラにより違いがある。

(ま)マントマン…ベガのこと。また、サガットのことを「ビームマン」などと呼んでいた人間もいた。


↑(め)めくり

(め)めくり…相手の裏にまわるようにジャンプ攻撃を当てる戦法。受ける側としては通常とは逆にガードを入れなければならず、攻防ともに高度なテクを要する。めくりが可能な技は決まっており、キャラによってもめくりやすさに違いがある。

行き当たりばったりの超不定期連載



SUPER 格闘連合II VOL.2

「ターボ」も発売され 格闘ブーム再燃なるか

こんちは。何だか久しぶりという感じのする格闘連合でございます。

なぜゆえ、こうも不定期な連載なのかと申しますと、これが何と三橋編集長（通称みったん）の責任だったりします。「あ、ごめん。格闘連合のページ取るの忘れてた」なんて、平気で言うのであります。いつか殺す。

このコーナーを完全な連載企画にするためには、編集長に喝をいれるしか他に方法はございません。本誌の「頼むよ、みったん」係まで、ちゃんと連載にしろよな、なんて内容のハガキを送ってやってください。よろしく。

さてさて。ＳＦＣ版「ストIIターボ」が、ようやく発売されました。それに送れること３日。ＨＩＰＰＯＮからも攻略本「ストIIターボのすべて」を出すことができました。中でも対コンピュータ戦の攻略は自信あり。とくにスクリューを使わないザンギエフのパターンは一見の価値あり（ホントか？）。本屋で見かけたら、ぜひ手にとって見てくださいな。でも立ち読みはイヤよ。買ってね。お願いしまーす。

ストIIだけじゃないぞ 他のゲームでも遊ぼう

★８月号の「ジョイメカファイト」の記事（ＳＵＰＥＲテク道場）には不満がある。まず、カイテンリュウコシュウやスライディングはスキが少ないというようなことが書かれていたが、あんな技でつっこむのは相手に投げてくれと言わんばかりである。それから、頂上キャラ８人の中にジャイアントが入っていないのもおかしい。これは、四天王のダチョーンやラーよりも強いはず。僕ならガラック、サスケ、ダチョーンを外して、ジャイアント、ネオ、ギガントを入れる。同意見求む。

［土岐市・ＳＨＵん］

■ここはＳＵＰＥＲテク道場じゃないからなあ。それほどの大ヒットにはならなかったものの「ジョイメカ」には根強いファンがいるみたいだね。この作品で、まだまだファミコンも捨てたものではない、と思った人もいるはず。みんなで盛り上げようぜ。

★大予想!?餓狼２の未来！

今年の末には、３闘士＋クラウザーも使える「餓狼伝説２ダッシュ」、さらに来年の中ごろには、スピードアップし、新たな必殺技が追加された「餓狼伝説２ターボ」なんてのが登場するに違いない（笑）。

［沖縄県・ション・リー］

■「ターボ」という名称はマズいので「餓狼伝説２ニトロ」というタイトルにします、との発表をＳＮＫがした。ウソだってば。本気にしないように。

★「ストリートファイターIII」は、何と寝技だけのサブミッションゲームとなるらしい。（ロイター発）

［愛知県・堀田ゆふいちろふ］

■関節技おたくのぼくとしてはうれしいけれど、絶対そうならないだろうなあ。コマンドサンボ習いたいなあ。

★ストIIの勝利の雄叫び（？）である「ＹＯＵ　ＷＩＮ！」を「乳輪！」と言って喜んでいる岡村くんを何とかしてください。お願いします。

［神奈川県・ＭＡＳＴＥＲ］

■笑えるから許す。岡村よ、もっと言いなさい。全国に広めなさい（笑）。

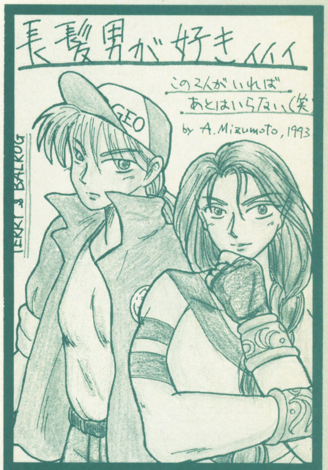
★どうしてコーナー名が「ＳＵＰＥＲ格闘連合II」に変わったのですか。何か意味があるのでしょうか？

［東京都・ちくちゃん］

■さあ、なぜでしょう（笑）。近いうちにわかるでしょう。



↑長崎県・しーぶさん



↑北海道・水元"ZTT"葵



↑千葉県・赤いサイクロン

頼んだよ、みったん！ 次号に格連はあるか？

１ページなんて、あっという間。もうお別れの時間がやってまいりました。来月号にこの「格闘連合」があるのかどうかは神のみぞ知る。というのが正直なところですが、それでもお便りやイラストを募集中です。格闘ゲームに関するものなら、何でもＯＫ。手塚が思わずビビってしまうようなリキの入った作品を待っていまーす。



↑大分県・一塔寺春丸

全世界1億人のマリオフリークたちに贈る！

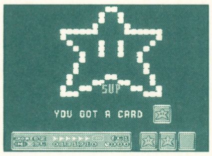
スーパーファミコン版

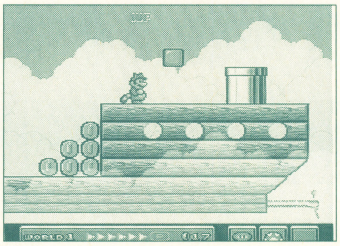
スーパーマリオコレクションのすべて

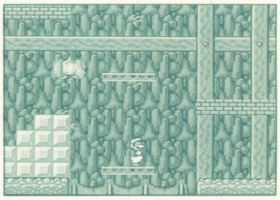
8月20日発売予定

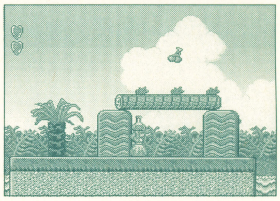
HIPPON SUPER! 編集部・編／定価1000円











1985年発売の「スーパーマリオブラザーズ」以来、着実にスターの座を獲得していった「マリオ兄弟」シリーズ。ついにそのファミコン版4作品がスーファミにパッケージされた。この本ではマリオ1～3、そしてUSAの全マップを掲載。攻略ポイントも細かく網羅して、オールカラーで展開!! これ1冊でもうマリオコレクションで困ることはない!! 「マリコレ」をやるなら必携の1冊だ!!

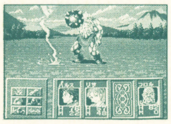
広大な世界を持つRPGを完全ガイド！

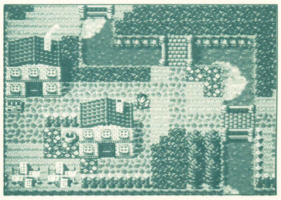


スーパーファミコン版

シルヴァ・サーガ2のすべて

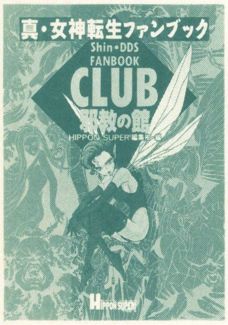
HIPPON SUPER! 編集部・編／定価780円





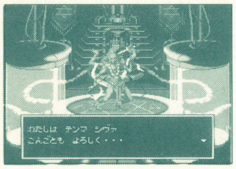
個性的なマルチパーティシステムの基本から、完全マップ・魔物たちのデータを完全網羅。ゲーム最大の魅力である神像の合体システムも詳しく解説。仲間を集めてアーカサスの城を目指せ!!

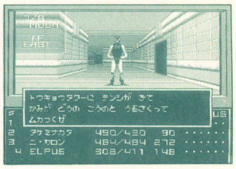
皆さんの声援に支えられてついにオープン！



真・女神転生ファンブック CLUB邪教の館

HIPPON SUPER! 編集部・編／定価780円





「真・女神転生」ほど熱狂的ファンが多いRPGはない！ 当クラブで心行くまで「真・女神転生」を語り合おう!! 全国のファンから寄せられた熱狂的投稿を集大成！ さらに名物バーテンダーが、そっと教える誰も知らなかったメガテンの隠された秘密も大公開!!

冒険に必要なあらゆるデータ＆マップ完全収録！



スーパーファミコン版

ブレスオブファイアのすべて

HIPPON SUPER! 編集部・編／定価780円

快適にゲームを進めるためには知らねばならないこともある！ 冒険に必要なあらゆるデータを使いやすく徹底整理。これ以上引きやすい攻略本はない!! 8人の仲間とともに繰りひろげられる壮絶な戦いが、目の前に拡がる！

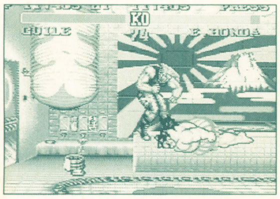
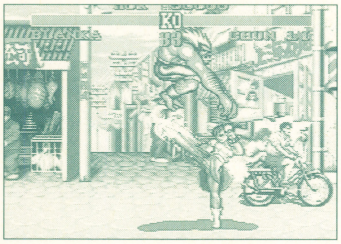
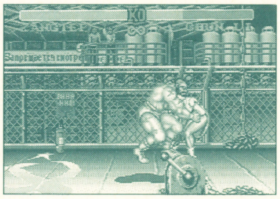
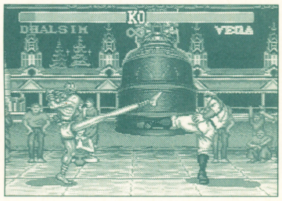


宝島社 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5

最強レベル完全攻略！

スーパーファミコン版

ストリートファイターIIターボのすべて

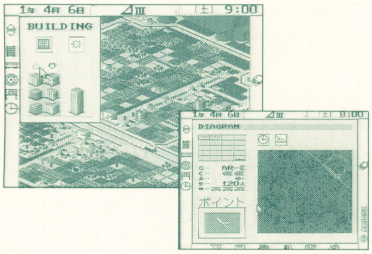





HIPPON SUPER! 編集部・編
定価780円



格闘ブームの火付け役から格闘ゲームの王へ。いまだにあまりにも多くのユーザーをとりこにし続ける『ストリートファイターII』の最新バージョン、スーパーファミコン版『ストリートファイターIIターボ』。より上級のプレイヤーたちのために改良され続けた1つの究極の姿。この作品を、闘い方の概念といったベーシックな部分から、全12人のキャラクター別に基本技・必殺技・連続技を解剖し、今までにないほど強力になった対COM戦最強レベル攻略に至るまで解説した『ストリートファイターIIターボのすべて』。「勝つ」ための闘い方がここに。

健全な鉄道経営ができる100のアドバイス！



PCエンジン版

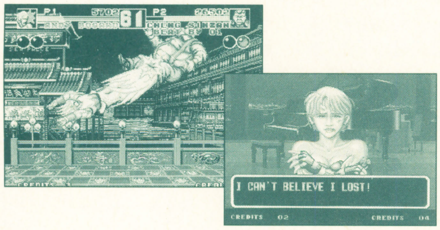
A.III. ～A列車で行こうIII～のすべて

HIPPON SUPER! 編集部・編／定価800円

全マップを徹底解説！鉄道敷設から会社経営まで100のアドバイスを収録！　線路敷設、車両購入、不動産売買、駅の種類とその効用は？ダイヤグラムをうまく使いこなそう、資材の運び方・置き方・使い方ほか、すぐに役立つ情報満載！



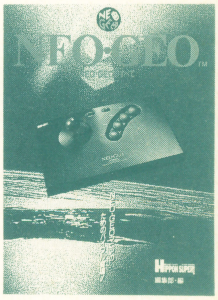
NEO・GEOマニアのためのバイブル登場！



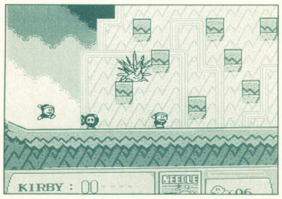
NEO・GEOのすべて

HIPPON SUPER! 編集部・編／定価1600円

ゲームセンターで活躍するバリバリの業務用ハードであり、同時に店頭で購入できるゲーム機、ネオ・ジオ。ゲーム・マニアあこがれのハードでもあるネオ・ジオの中身にぐぐっと迫ってみた。既販売ソフトはもちろん新作紹介、サード・パーティへの取材など、これさえ読めばネオ・ジオ・マニア!!



基本テクニックから上級アドバイスまでの徹底紹介だ！



ファミコン版

星のカービィ 夢の泉の物語のすべて

HIPPON SUPER! 編集部・編／定価800円

子どもから大人まで楽しく遊べる人気のソフト「星のカービィ」。　もちろん基本テクニックやコピーした攻撃手段の特徴や短所なども完全網羅！　さあ、いよいよ大冒険の始まりだ。デデデ大王をやっつけに行こうよ!!



書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

DOS/Vユーザーのための最新情報満載！

DOS/V USER

ドスブイ・ユーザー vol.3

お楽しみディスク3.5″付
CORNCOB 3D、CAPTURE IN FLAG、
最新スクリーンセーバー
がちゃぽん、MIEL
アイドルピンナップ他

8月18日発売予定／予価1680円

徹底特集

超最新！DOS／Vの周辺機器オンパレード120選

モニター/CD-ROM/HDD、MO/プリンター/各種ボード/モデム…etc.

面白GAME好評特集

X-WINGミッション/THE 7th GUEST/Jutland/
FREDDY PHARKAS/Maniac Mantion/ファイター他

DOS/Vソフト活用術



私はこれで儲けました！パソコンで競馬予想する

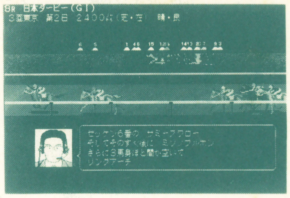
美少女を加工するコツ教えます！

~Photo-CDとPhotoshopによる写真合成のしかた~

海外リポート

コンピュテックスと台湾電気街によるエスニックな匂い

ダービースタリオン98版を一生遊ぶ本



8月上旬発売予定

成沢大輔・編／定価1800円

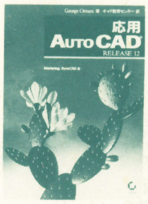
競馬シミュレーションソフト「ダービースタリオン」PC－9800版の解説本。合計500頭ものサラブレッドデータを完全網羅!!

応用AUTO CAD RELEASE12

George Omura・著　キャド教育センター・訳

8月中旬発売

定価3800円



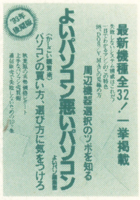
CADソフトのひとつのAUTO CADの解説書籍であるMastering Auto CADR12の翻訳本。２次元の解説、さらに３次元編集についての解説を掲載。日本語版の12J対応。

よいパソコン悪いパソコン

'93年後期版

よいパソ編集部・編

定価1300円



最新機種全32！一挙掲載。失敗しないシステム構成、一目でわかるマシンのこの特色、98、DOS／V、MACの見極め方等、使う立場、買う立場から主要マシンを徹底紹介!!

別冊宝島182

カッ飛び！クルマ読本

公道のバトルからラリーまで「実録！走り屋の世界」



定価1010円

ニッポンの改造車事情を考え、巷で盛り上がるドラテクを点検し、〝走り〟の原点に迫る！最高の公道パフォーマンスを求める〝クルマ好き〟のための必見の一冊!!　この本はクルマで自己表現するための本である。

別冊宝島181

オカルトごっこ

霊能力、UFO、気功、占い、幽霊、チャネリング…私たち、すべて体験しました！



定価1010円

３歳の私と出会った〝退行催眠〟や、オカルト・スポットツアー、宇宙人弟子入り体験まで。女の子27人で結成された「オカルト調査隊」によるワクワク、ドキドキ100%の超常現象・心霊現象・神秘体験！

別冊宝島179

プロレス名勝負読本

あの日、リングに奇跡が起きた！



定価1010円

絶叫、慟哭、鮮血、爆笑…。プロレス狂の強者たちが目撃した常識爆破の死闘・激闘・邪闘のすべて！　レスラーたちの素顔から掟破りのウラの読み方まで、僕たちはこんなにプロレスを愛していた!!

百回笑って百回泣ける！

「巨人の星」の謎

河崎実と重いコンダラ友の会・著

定価1000円



飛雄馬は「詩」の意味すら知らない!?　花形は１歳からテニスを始めた!?　明子は21歳で中学を卒業した!?　マンガ史上に輝く感動巨編なのに、死ぬほどギャグにもされてきた「巨人の星」。硬軟合わせ持ったその奥深き謎を徹底追求。「巨人の星」世代が爆笑し、やがて泣き出す本。

「VOW4」から1年。お待たせ！シリーズ第5弾!!

VOW5 バウファイヴ！

続4まちのヘンなもの大カタログ

現代下世話大全

宝島編集部・編／定価900円



毎号毎号出すたびにベストセラーのVOWシリーズ。看板、広告、誤植、新聞、ネーミング、虹色商品…。今回も珠玉の投稿作品500点あまりを掲載。前作にもまして痛快な図版ぞろいで好評発売中!!

宝島社　〒102　東京都千代田区麹町5-5-5　書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

最新ゲーム攻略

LINE UP

114 PRIME GOAL Jリーグサッカープライムゴール

116 THE GRADUATION 卒業

118 THE SUPER SINOBI II ザ・スーパー忍II

120 SUPER AIR DIVER スーパーエアダイバー

PLAY THIS GAME



MONTHLY CD-ROM GAL

夏といえばビールに枝豆ところてん。プールサイドでお昼寝、やっぱしレゲエでしょー。夜になったら星降る砂浜を彼女とお散歩。ここはどこ?パラダイスビーチってもしかして?真夏の夢ははてしなく。しかしなー。いつゲームやるのよ。

PLAY THIS GAME

●SFC●ナムコ
●8月6日発売
●¥8500（税抜き）

イケイケJリーグ！ 勝利の栄冠を君に！

Jリーグサッカー PRIME GOAL プライムゴール

開幕後、ものすごい勢いでファンが増えているJリーグ。たて続けに発売されるサッカーゲームから、ナムコ『プライムゴール』の攻略をお届けしよう。

◎文／とだひでみ

さあキミもJリーグに参戦しよう！

テレビでよく見るあのチーム、あの選手を、自在に操れるこのプライムゴール。チームはそれぞれ独自のフォーメーションで攻撃を展開し、選手には足の速さなど個性があるぞ。

試合は前後半に分かれて得点を競い、同点の場合はサドンデスの延長戦。サドンデスゲームは、どちらかのチームが１点でも取ったら、その時点でゲームセットとなるシビアなルールなのだ。ルールが分からなくても、繊細なアクションと爽快なスピードでバッチリ楽しめちゃう。ルールブック片手に遊ぶのも悪くないね、友達や家族、みんなで集まってワイワイ楽しんじゃおう！

前後半のゲーム時間の設定やキーパー操作の自動化など、プレイヤーの熟練度に合わせて細かい設定もできる。コンピューターの強さも調節可能で至れり尽くせり。とにかく爽快なサッカーを、ご家庭に提供するのだ！

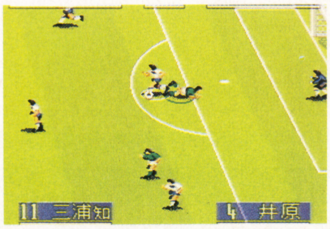


↑チームはご存じの10チーム。２人用なら好きなチームを選んで対戦できるのである！

チームプレイを意識して

サッカーは11人でやるゲームだね。これ常識中の常識。でもキーパーは後ろでじっとしてるので、攻略要素で考えれば10人と思ってもいいか。で、その１チーム11人でプレイするサッカーっていうのは、あくまでもチームプレイ。相手の動きを読んでドリブル、パス、フェイントなどを細かく繰り返し、キーパーのわずかなスキをついて初めてシュートが打てる。しかもそれが毎回入るものでもないってのが必定なんだな。ハデじゃないの。すごい地味。それだけによく考えて行動しないとダメなのだ。全員の位置や動きを把握してプレイを組み立て、瞬時に判断して実行。なんか自動車教習所みたい。認知、判断、行動。これ大切。まさにチームプレイのキーワードってとこです。

以後、ヴェルディ川崎を自軍として解説、攻略を進めるけど、どのチームでも基本は一緒だから、これを参考にしっかり研究して特訓してほしい。



↑チームプレイのなんたるかを知らずに適当なプレイをやってしまうと、こうなります。ツバサくんはどこにもいません。あしからず



↑判断力を鍛え抜いた完璧なプレイの前には、敵の軍団もイチコロ。この素晴らしい連携プレイを実現するには、ひたすら練習あるのみだ！

基本を固めて鮮やかなプレイを

すべての基本は操作のマスターから。複雑な操作が苦手な人はＡボタンでシュート、Ｂボタンでパスって覚えればオッケー。後は次第に覚えていこう。さらに難しいプレイに挑戦したい人は、次の操作をしっかり覚えてくれ。

Ｂボタンはパス以外にも、キャラクターチェンジに使う。チームプレイを極めるには、このキャラクターチェンジは必要不可欠。ゴール付近に来たらセンタリング。操作は方向＋Ｘ。シュートは方向＋ＹまたはＡだ。シュート時はボールの高さによって、ボレーになったり反応は様々。状況次第で使い分けよう。Ｂボタンのキャラクターチェンジは、コツを覚えないとちょいと難しい。手際よく、トントン切り替える感じでいこう。



↑操作は順に覚えましょう。というアナタはＡＢボタンだけでもしっかり楽しめる



↑基本が固まったら応用へ。このような見事なプレイを決めるのも、すべてはアナタ次第

ゴールをキメたら踊りもキメるぜ！

Ｊリーグのもうひとつの楽しみ、ゴール後のパフォーマンス。このゲームも、ゴール後に４つのボタンでパフォーマンスできるのだ！

GOAL!!



Ⓐボタン

Ⓧボタン

キーンっとな！



←Ａボタンなら、飛行機走り。昔マンガで見たことあるかな。キーンってやつ。楽しいやつ

カズダンス！



←言わずと知れたカズ・ダンス！狂喜乱舞の踊りまくりは、Ｘボタンでどうぞ

攻撃の段取りは大丈夫？

頼りになる選手１人でゲームを進めちゃってるプレイヤーは結構多いもの。もっとスマートに攻撃できるよう、ここで流れをざっと解説しよう。

キックオフの後はしばらく様子をうかがってパス。このパスの重要性を分からないと、どうしても個人プレイになりがち。まずはパスを出して、フィールドの状況をゆっくり判断しよう。パスをつないでゴール前まで持ち込んだら、センタリング。Ｘボタンが基本だけど、Ｂボタンでサクっとパスしてもいい。シュートはキーパーが反応できないように、チャッチャと手際よくキメるのがスマートかつ効果的なのだ。敵の動きに注意して流れを組み立てろ。



↑キックオフ直前はあわてずに。敵のスライディングを警戒してボールを進めよう。バックパスもなかなか有効



↓パスはボールを逃すだけでなく、フィールドの状況をうかがうのにも効果的。敵にカットされないように注意しよう



↑ゴール前に選手を見つけたら、一番敵の少ない場所に向かってパス。そしてパスが通ったら、すぐさまシュートだ！

絶妙のセンタリングとは

センタリングは、シュートしやすい選手に上げなければ意味がない。だが、シュートしやすい場所にあらかじめセンタリングを上げて、そこへ必死こいて選手をもって行く戦法もある。

いずれにしてもこのセンタリング、Ｘボタンで高く上がってしまうので、落下点には何人かの選手が集まってしまうケースも多い。ヘディングのしあいでクリアされてはまた意味がない。ゴールエリア付近では、Ｂボタンでのパスを使おう。Ｘボタンは、センターラインからゴールに向かってパスを出す感じで使うのが効果的だ。



←上がってきました敵陣内。はりきって上げよう



←辺りをよく見て選手を誘導。タイミングよくＹボタンだ

そしてシュート!!

センタリングがキレイに通ったら、いよいよシュート。シュートはＹボタン。方向ボタンと組み合わせて、シュート位置を選択できる。当たり前だが、これが重要。キーパーの逆サイドを指定したら、素早くシュートだ！



←シュートはモタモタしないでパッパとやる。時間を与えるな

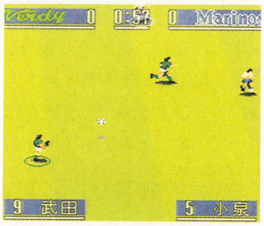
連携パスでいこう

縦横無尽にパスが出せるようにならなくては、フィールドの把握もその価値を失ってしまう。パスの操作に、十分な訓練が必要である。

方向＋Ｂで出すショートパスは、その方向に味方がいないとパスを出してくれない。後方や横へのパスは、一瞬だけドリブルの方向を変えて瞬間的にパスを実行するとスムーズにできるぞ。ドリブルがもたつくとボールを敵に奪われやすいからね。バレバレの前パスは出さずに、横に出すとか、フェイントでウロウロすると効果的だ。ワザを駆使して、細かくパスをつなごう。



←パスはこまめに、確実に。ただ単にＢボタンを押しても、パスすら出ないこともあるのだ



←Ａボタンは使い方次第でロングゲインできるが、やたらに使っても効果はない。研究されよ

パスの連携は味方の誘導から

気がつきにくいことだが、選手たちはある程度連動してポジションをとっている。ヴェルディなら三浦（知）、武田について北澤、ラモスが動くので、それを意識して操作すると、よいアシストができる。だが、その習性のおかげでオフサイドになりやすいから注意。センタリングも味方の集まりが悪いときには、一度バックパスをしたり、ちょっと動き回ると、相手が違った位置に動いてくれる場合もある。これはすべての選手に共通なので、チームごとにその特性を知っておくこともポイント。



←ノー！この位置ではちょっとパス出せないでーす。という場合は、辺りを走ってみよう

オフサイドに注意



←あらら、やっちゃった。意識しないでパスを出すとこうなる。確認も結構大変なんだけどね

自陣ですべきこと

試合は先読みばかりしても進まない。ボールを自陣に持ち込まれたら、ドリブルしてくる敵選手を徹底的にマークしよう。もし、防ぎきれずにゴール付近まで寄せられたら、キーパー操作にすべてを賭けてゴール前でじっと待つ。自陣では、その２点に絞って操作すれば、簡単にやられることはない。

ところが、選手の操作とキーパーの操作をちょこちょこと入れ替えていると、ディフェンダーが暴れるだけ暴れて、キーパーはあさっての方向へ爆走、あっさりゴールされて、虚しく敗北という結果に終わってしまう。くれぐれも操作は状況の判断、認知の上で行われなければならない。防御時は特に、だ。

キーパー操作のポイントは、予想されるシュートコースを考えた上で、シュート者とゴールの中間あたりに構えること。シュート者に近ければ、もしシュートコースの予想がちがってもボールに飛びつけるからだ。



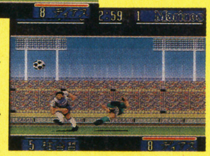
↑ナイスキープ！　操作を誤るとキーパーがジャンプしてしまい、そのままゴールされるぞ

クローズアップモード　さぁ、どうする!?

クローズアップモードは、フィールド上で繰り広げられる、選手と選手のぶつかり合いを拡大画面でプレイするモード。ドリブルのカットと敵のパスのかけ引きの演出のひとつである。ボールを持ったキャラクターと持たないキャラクターが正面からぶつかると、このモードに突入。カットかパスか、あとは運次第だ。



←さあ正面で向き合った両選手、どう動くかな？　方向＋ボタンで行動を決定しよう



➡カットされた〜。相手に動きを当てられると、このようになるわけです。もうズッコケ

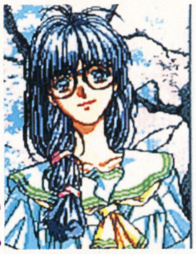
PLAY THIS GAME

●PC●NECアベニュー
●発売中
●¥7800（税抜き）

優秀な生徒を育てあげる快感を楽しもう!!

卒業 Graduation

個性豊かな5人の女子高生。一年間の指導によって、彼女たちの人生は変わる。どんな指導をすれば望んだ通りの能力が得られるのか。彼女たちの幸せはキミ次第なのだ。



◎文／窓乃雪

いよいよ新学期!! 生徒になめられないために教育の心がまえを知っておこう

前半と後半に分けられた一週間。三日間のスケジュールを決定することで生徒を導くのだ。しかし、選んだ行動によっては目当ての能力が減ってしまうこともある。まんべんなくというのは難しい。そこで今回は最高のエンディングのひとつ、『国立一流大合格』に的をしぼって、アドバイスしていこう。

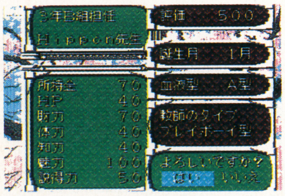
生徒の人生は先生のタイプで変わるのだ!!

ゲームをスタートする前に、教師の性格を5つのタイプから選ぼう。違ったタイプでやれば、何度も楽しめるぞ。

まず、金持ち型の最大の魅力は、なんと言ってもその財力!! 生徒にプレゼントをしても懐が痛まないのが強み。

次の二人は能力型。ガリ勉型は知力が、体力重視型は体力がそれぞれ優れている。授業での学力や、体操での体力の伸びに大きな影響を与えるのだ。

しかし、一番のおすすめは熱血型とプレイボーイ型だ。生徒に言うことを聞かせる最大のポイント、説得力と魅力が高いのが何よりおいしい。この二つの能力があればサボリが少なくなり、生徒の能力も上がりやすい。結局、最後にものを言うのは出席日数なのだ。出席しない生徒は指導のしようがない。

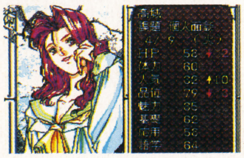


←慣れてきたら、いろいろなタイプを試してみよう

個人面談のしかたは時期を見て使い分けろ

清華女学院の生徒は、あきれるくらい正直な性格をしている。イヤな先生の授業は平気でサボってしまうのだ。最初のうちは人気を上げることに重点を置いて指導しよう。個人面談でほめてやれば人気がぐんと上がるぞ。ただし、人気が上がると同時に、ほめた能力値も下がるので、何をほめるのかが重要になってくる。高城の品位などは高すぎるので減らしてもかまわない。

後半、人気に余裕が出てきたら個人面談のしかたを変えてきびしく注意しよう。人気は下がるが、次のターンで自発的に課題をこなしてくれる。手がかからないうえ、自分からやるので平常授業より学習効果が高い。まさに一石二鳥の指導なのだ。



←大学合格をめざすなら、まったく関係のない『魅力』をほめまくって、人気をかせごう



←人気が減ると言っても、ほめた時に増える人気の方が多いので、決して損ではない



←自分でスケジュールを決めなくてすむので他の生徒の指導が楽になる

HPに気をつけて、休ませてやるのも大事

清華女学院の生徒たちも、無理をすれば身体がもたなくなる。休ませてあげないと倒れてしまうのだ。HPが少なくなったら、何をおいても休ませろ。さもないと『過労』になって、能力値がどっと減るぞ。さらに放っておくと『病気』になって、長い間学校を欠席してしまう。HPには常に注意しよう。

休ませなければならない生徒が二人も三人も重なって、あっという間に全員『病気』…なんてことにならないように、HPには十分な余裕をもって休ませてやろう。何事も無理は禁物だ。

また、生徒が自主的に決める課題にはHPを大量に使うものがある。HPに余裕がない時のスケジュールに『ドライブ』や『ディスコ』があったら、絶対に休むように指導しないと危険だ。



←HPが赤くなるまでに休ませてやることが大事だ

品位は高すぎても低すぎてもダメなのだ!!

体力や学力と違い、高すぎても困る能力が品位。品位が高すぎると『タカピー』になってしまうのだ。生け花ばかりやらせているのは考えものだぞ。

特に高城は最初から品位のパラメータが高いのでタカピーになりやすい。

逆に品位が低いと『不良』になるので、新井は早いうちに品位を上げよう。



←高城の『人気』は、新井の次に低い。しかし、品位が高いのでまだまし

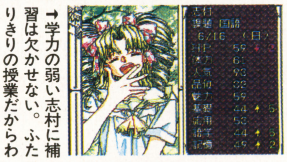


←新井の『人気』は5人中最低。何があろうと優先して上げておこう

優秀な教師は休日も有効に利用するのだ!!

教師は日曜日だって休んでいられない。アルバイトや勉強などの自己鍛錬、生徒の様子を見るための見まわりなどやるべきことがいっぱいなのだ。中でも補習は生徒の勉強の遅れを取りもどす絶好のチャンス、毎週でもやろう。

補習は英。数、国の三科目。科目を上手に使い分ければ、めきめき学力が上がるぞ。実際の勉強を思い出せば、能力の上がり方もわかってくるはずだ。



←学力の弱い志村に補習は欠かせない。ふたりきりの授業だからわかりやすく、学力がいつもより多く上がる



←新井が不良になってしまった!! 休日ごとの面接で悩みを聞いてやろう。ちゃんと自力で立ち直ってくれるぞ

脱落者はひとりだって許さない!! 国立一流大学に生徒全員を合格させる法!!

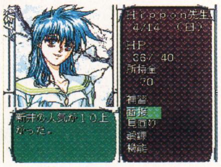
国立一流大合格はなかなか見られないけど、こうすれば全員合格まちがいなしの指導方法を教えよう

指導に関する注意点

4〜7月 生徒のハートをつかめ

まずは『人気』を上げよう。夏休みまでに、全員100近くになるようにしておくこと。

また、倒れない程度の体力も必要だ。陸上大会に向けて加藤と中本の体力を上げよう。

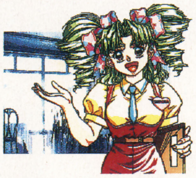


↑人気はプレゼントでも上がる

夏休み 補習でだらけさせるな!!

夏休みだからと言って、遊んでられないぞ。学力の低い生徒を補習でしごいて、少なくとも人並ぐらいにはしよう。

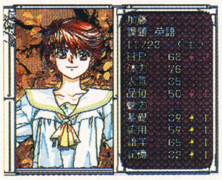
生徒指導は『人気』を得る大チャンス。正しく答えてやれば『人気』が上がるのだ。



↑学期中と違って定期的に生徒指導ができるのが夏休みの強み

9〜11月 学力に力を入れよう!!

さあ、いよいよ学力にみがきをかける時が来た。平常授業にくわえて補習も忘れずに。そして個人面談で厳しく指導して、生徒に自発的学習意欲を持たせよう。『人気』が下がっても、気にしないこと。



↑いよいよラストスパート。学力は平均90以上にしておくこと

12月〜2月 受験生の自覚を持たせよう!!

ここまで来れば学力は十分なはず。後は大学生にふさわしい品位と、受験戦争に負けないための体力をつけるだけだ!! HPに常に気を配りながら、学力を維持しよう。万全の態勢で受験に挑むのだ!!



↑毎日、生け花ではサボられるので、ここでは個人面談を使え

'93年度版 国立一流大入試カレンダー

PLAN & MEMO

主な行事・その傾向と対策!

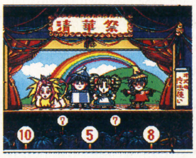
- 4/8 始業式
- 28 清華祭
- 5/23 中間試験
- 6/9 陸上大会
- 7/8 期末試験
- 17 終業式
- 8/〜 夏休み
- 9/1 始業式
- 29 体育祭
- 10/21 中間試験
- 11/10 演劇祭
- 12/16 期末試験
- 20 終業式

あけましておめでとう!

- 1/8 始業式
- 3/1 じゃーん 受験日!!

清華祭・演劇祭の傾向と対策

個性豊かな生徒たちの楽しい演劇が見られるイベントなのだ。魅力的な生徒たちだから誰を主役にするか悩むところだが、ここはシビアな目で見なくてはならない。主役を演じた生徒は評価がぐんと上がるのだ。普段、評価の低い生徒を主役にしてやろう。高得点を狙うなら高城を主役にするのがいいかも。



陸上大会・体育祭の傾向と対策

SDになった生徒たちがリレー競技をくり広げるイベントだ。清華祭・演劇祭では主役を選んだけど、今回はアンカーを選ぶことになる。体力というはっきりした目安があるので選ぶのに苦労はしないはずだ。最初から体力の高い加藤がおすすめだぞ。



各定期試験の傾向と対策

赤点さえ取らなければ卒業はできる。しかし、大学進学をめざすなら、高得点をとれるような学力が欲しい。年間予定を見て試験が近くなったら、授業や補習で学力の弱いところを補強しよう。しかし、どんなに学力があっても、病気などで試験を休まれてはまったく意味がない。学力と同時に、HPや品位が減り過ぎないよう気を配るのもまた重要なのだ。



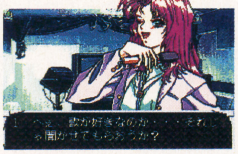
わーい、終わった終わった♡ なんて思うのは早い!! 楽しみ方はまだまだあるのだっ!!

全員国立一流大合格おめでとう!! さて、生徒思いのまじめな先生役はここで終わりっ!! 大学合格だけがエンディングではないのだ。このゲームをプレイしてるからには下心がないわけないよね♡ AV女優やアイドル歌手なんてドキ²なエンディングもあるので、いろいろな指導をしてみよう。

どんなエンディングか見てみたいって? ここで見せちゃったらつまらないでしょ? でも、ゲーム中の彼女たちだって負けないくらい魅力的だぞ♡

カラオケだ♡

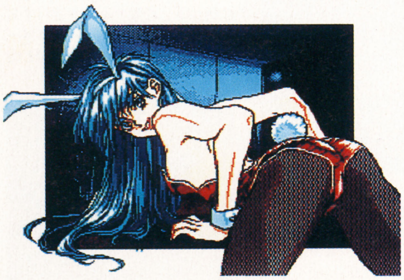
なんと5人の歌が聞けちゃうイベントがあるのだ。歌詞も出るのでいっしょに歌おう!!





学校をはなれると生徒たちは……?

清華女学院ではアルバイトは禁止されている。でも何かとお金のかかる年頃だから多少は目をつぶってやろう。人気を上げればあぶないバイト姿が見られるぞ。ったく、困った奴だな♡



いけない恋に身をこがす!!

作文の課題の時に生徒がラブレターを書いてくることがある。これで生徒と結婚なんてのも夢ではなくなるぞ。生徒に手を出すなんて教師失格? でも、二人が幸せなら、それでいいのだ。



PLAY THIS GAME

◉MD◉セガ
◉発売中
◉¥6800(税抜き)

ハイパー・ニンジャ・アクション第2弾!

ザ・スーパー The Super SHINOBI 忍II™ シノビII

メガドライブ往年の名作、といえる『ザ・スーパー忍』の続編。主人公の忍者、ジョー・ムサシのアクションにさらに磨きがかけられ、忍者としての表情も多彩になった。今回は、ラウンド4までを完全攻略。つまずきやすいところをばっちりフォローいたします!

◎文/塩田信之

ROUND 1 ZEED復活

敵忍者軍団の待ち受ける鍾乳洞へ。攻撃可能なタイミングを見切れ!

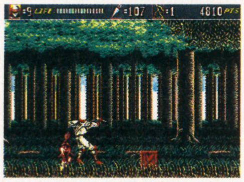
最初のラウンドなだけに、全体を通じて難易度は低くおさえられている。課題は、どの敵にも攻撃できるタイミングがあり、その瞬間にきちんと攻撃ができるようにすることだけだ。



➡前方に待機しているもっとも一般的な忍者。立ち上がる前にしゃがんで撃て

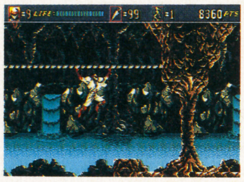
⬅くの一は着地する瞬間を狙って攻撃すると、攻撃があたりやすいぞ

忍 STAGE 1 森林地帯



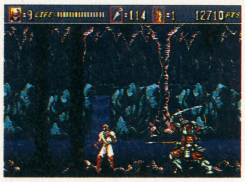
⬅木の幹に隠れている敵と、跳び跳ねながら襲ってくる赤いくの一には、十分注意しよう

忍 STAGE 2 鍾乳洞



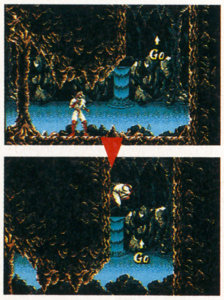
⬅綱渡りや三角跳びによる岩壁の乗り越えなど、徐々に新しいアクション要素を使っていくのだ

忍 STAGE 3 鍾乳洞奥



⬅ラウンドボスの待ち受けるステージだ。攻撃のタイミング、ジャンプでよけるタイミングが重要

鍾乳洞の奥へ進むためには、壁を利用した三角跳びのテクニックが必要不可欠だ。壁に十字キーを入れてジャンプ。



⬅この表示が出たらジャンプで上へ進まなければこれ以上奥へは行くことができない。三角跳びだ

⬅三角跳びの要領は、壁にぶつかる瞬間、その方向を押しながらもう一度ジャンプボタンを押すのだ



4本腕を持つ忍者軍団の首領ガードロブスターだ。近づいて構えたら下がり、攻撃。滑ってきたらジャンプだ。

ROUND 2 潜入

主人公が馬に乗ったまま進む、最初の高速スクロールラウンドだ。

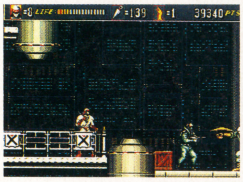
このラウンドでは主人公の動きは多少制限される。さらに、強制的に高速スクロールするため、障害物回避などの要素も加わる。敵の攻撃は複雑になるので、臨機応変な対応が不可欠だ。

忍 STAGE 1 合戦場跡



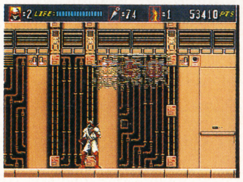
⬅馬の動きが美しい。前方からあらわれる忍者の攻撃をよけながら、障害物をジャンプで避ける

忍 STAGE 2 研究所

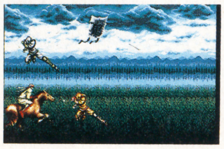


⬅屋内を普通に歩いて進むステージ。途中からエレベーターで強制的に移動するようになる

忍 STAGE 3 研究所中枢

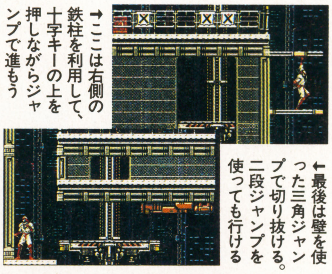


⬅ラウンドボスの待ち受けるステージ。攻撃は多彩だが、パターンで簡単に避けられるぞ



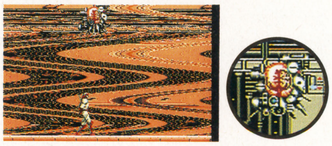
⬅後方からの攻撃は画面の左端にいれば受けない。背中から攻撃をあびせよう。槍はジャンプで跳ぶ

ステージ2に入って最初の横スクロールは、連続キックが使えれば問題なく進める。問題は途中からのエレベーター面だ。ここでは、もちろんエレベーターのへりから落ちてしまえば1ミスとなってしまう。動ける範囲がかなり狭いのだ。潰されてもミスになるぞ。



➡ここは右側の鉄柱を利用して、十字キーの上を押しながらジャンプで進もう

⬅最後は壁を使った三角ジャンプで切り抜ける。二段ジャンプを使っても行ける



人工生体兵器マルクとの戦いで気をつける点は、こうして画面がゆらいだ時は左右の移動キーが逆さになることだ。

マニュアルにない技を極めよう



⬆ダッシュ斬りの最中、一瞬だけ(約0.4秒)敵の弾から無敵状態になる。このタイミングをうまく利用すると、敵の弾を避けながら攻撃する高等テクニックが使える

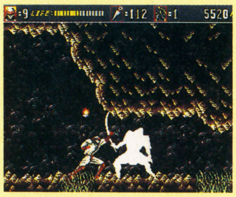
⬇手裏剣を投げる時や苦無を振っている時、ほんの一瞬(約0.03秒)だけ無敵となる。高速スクロール面でこれが使えると、華麗な戦いを見ることができるぞ

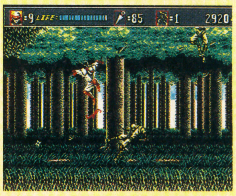




⬆ラウンド2や4など、高速スクロール面で進行方向に2回十字キーを入れると、ダッシュすることができる。このアクション自体がなかなか見物なのだ

⬇パワーアップしてない状態で敵に近づき、攻撃ボタンを連打すると2段斬りとなる。大きなダメージを与えられるので、固い敵と戦う時に便利





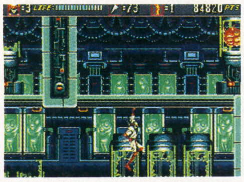
⬆ジャンプキックすると反動がある。そこでまた攻撃ボタンを押すと連続でキックできる。反動を受けた時にジャンプすると八双跳びとなり、八双手裏剣が撃てるぞ

ROUND 3 生体兵器

第３ラウンドは敵の研究施設。ここを破壊しなければ敵は増え続ける。

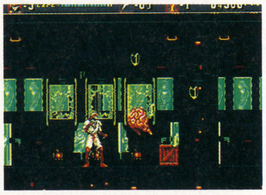
怪しげなガラスケースの並ぶステージ。天井や床、そしてガラスケースの中から突如として敵が出現する。驚いている余裕はない。慎重に進もう。

忍 STAGE 1 生体兵器工場

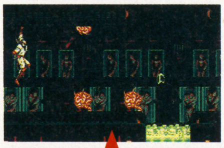


←ガラスケースから敵があらわれる場所からは上下のフロアに移動しながら進むのだ

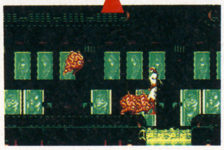
この面ではベルトコンベアー地帯がもっともむずかしいといえる。２段ジャンプを使わないと進めない箇所も。



←ガラスケースに近づくと、いきなりガラスを割って飛び出してくるぞ



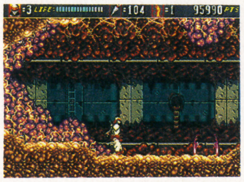
←ステージラストはベルトコンベア上での戦い。ここは上にぶらさがった状態で攻撃しよう



←下に降りたままだと、ベルトコンベアに流されて脱出できなくなってしまう。気をつけよう

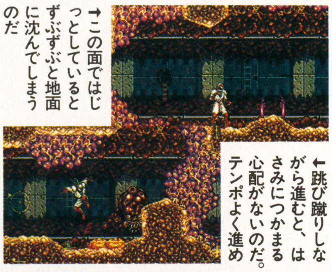
上からガラスケースごと落ちてくる敵は、ガラスケースから出て２度目のジャンプで高く跳ぶ。そこを狙おう。

忍 STAGE 2 地下処理場



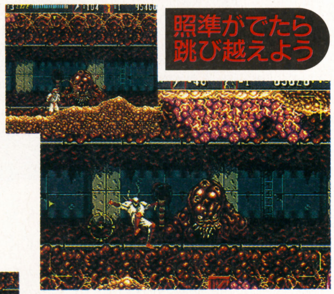
←巨大なはさみを持つ昆虫などが登場する地下処理場。ここでは生物が突然変異を起こしている

照準は一度でも合ってしまうと攻撃を受けることになってしまう。２段ジャンプなどで照準を跳び越えよう。

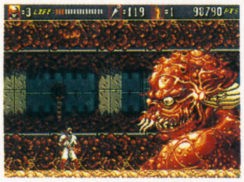


→この面ではじっとしているとずぶずぶと地面に沈んでしまうのだ

←跳び蹴りしながら進むと、はさみにつかまる心配がないのだ。テンポよく進め

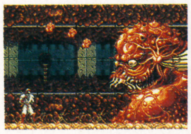


忍 STAGE 3 地下処理場

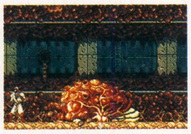


←ラウンドボスの待つ処理施設の最深部。ここのボスは、超巨大なバイオモンスター・ハイドラ

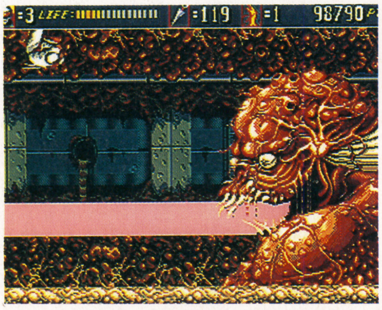
多彩な攻撃をしかけてくるハイドラ。すべての攻撃を完全に避けるのはなかなかむずかしい。パターンを覚えよう。



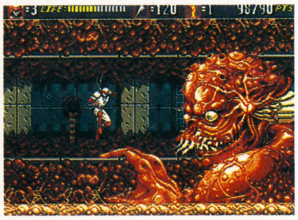
↑肉塊が３発飛んでくる。攻撃すれば消せるが、すべてを避けるのは至難の技



↑接近して沈むときと浮かぶ時は、画面の左端にいればダメージを受けないぞ



ハイドラとの戦いは、攻撃しては避け、攻撃しては避けの繰り返しで長期戦を覚悟しておこう。正確な操作が肝心。



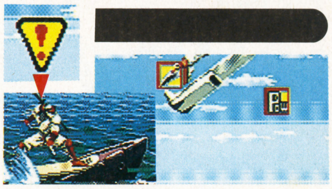
↑こちらの攻撃が命中すると、地面から手を出して襲ってくる。タイミングを見計らって２回ジャンプして避けよう

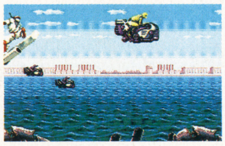
←極太レーザー。これは食わないようにしよう。エネルギーをためてハイドラ全体が光ったら２段ジャンプでレーザーをやりすごすことができる

ROUND 4 破壊

ジェットボードに乗った高速スクロール面。パターンを覚えよう

最新鋭ジェットボード「永瀬」に乗ったムサシは、乗馬面同様動作が多少制限される。また、ここに登場する敵は攻撃も当たりにくい。狙いは正確に。





←パワーアップを取らないと、よほどうまく狙わない限り敵を打ち落とすことができない

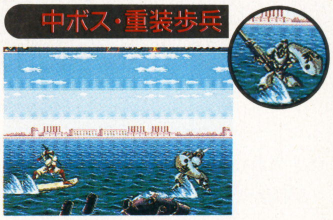
忍 STAGE 1 海上



←うまくジャンプ台を利用しないとトラップにひっかかることになる。警報の注意を怠るな

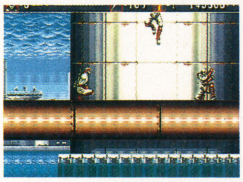
肝心なのはパワーアップを確実に取ること。これを取ると、飛行ユニットの敵を倒すのがずいぶんと楽になる。

中ボス・重装歩兵



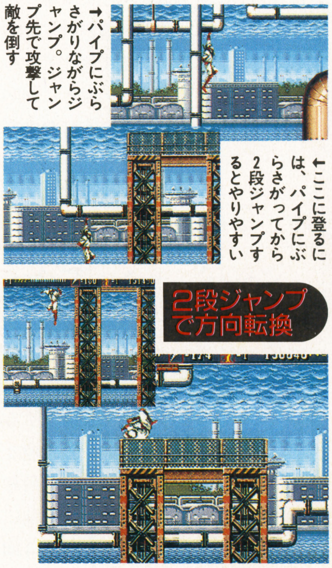
丸い弾は、着水すると高速で向かってくる。着水のタイミングを見計らってジャンプで避けよう。

忍 STAGE 2 エネルギープラント



←パイプの上などを進む面。ジャンプテクニックを磨かないとクリアはむずかしいぞ

指先の微妙な操作がものをいう面だ。後半には、三角跳びと２段ジャンプを組み合わせなければ越えられない所も。

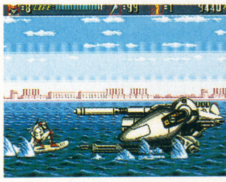


→パイプにぶらさがりながらジャンプ。ジャンプ先で攻撃して敵を倒す

←ここに登るには、パイプにぶらさがってから２段ジャンプするとやりやすい

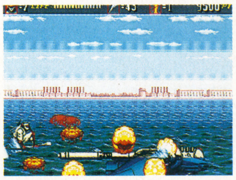
この面でもっともテクニックを要する場所がここだ。三角跳びをした上で２段ジャンプ。しかも方向転換が必要。

忍 STAGE 3 海上



←再び水上。ここでもまた強敵があらわれる。攻撃を受け流しつつもしつこく攻撃してくるのだ

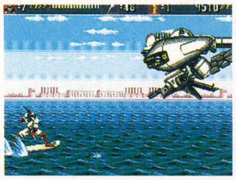
とにかくしぶとい上に、攻撃も強い。攻撃を確実に避け続けるのはむずかしいぞ。忍術使用も辞さない覚悟で。

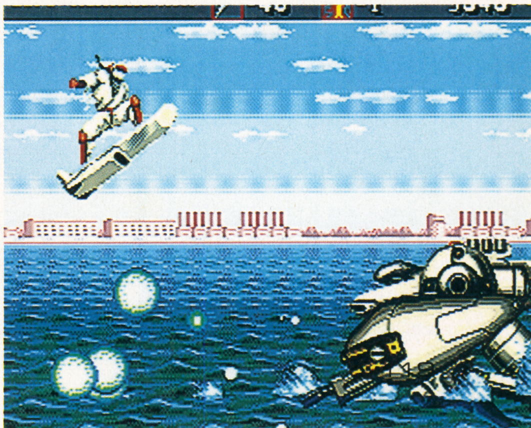


←第一段階。速攻で倒してしまおう

→倒した！　と思ったら、変形して再び現われるフライング・タンク。ここからが勝負の本番

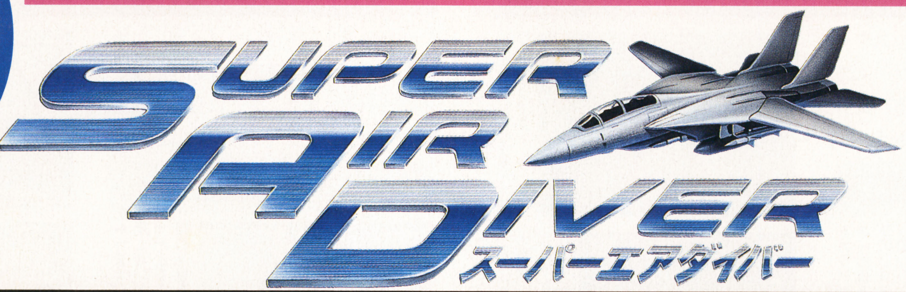
↓飛行しているため攻撃が当たりにくい。攻撃の種類もさらに増えている。このボスは強いぞ。





PLAY THIS GAME

3D視界のミッション型シューティングゲーム



●SFC●アスミック
●発売中●¥8900
●シューティング

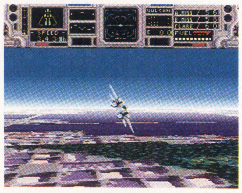
ダイナミックな空中戦から、急降下爆撃での地上攻撃まで。戦闘機のリアルなスペックも魅力的だ。しかしこのゲーム、少々難しいわけだ。

◎文／石埜三千穂

まずは操作を体で覚える

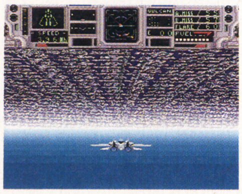
名作『アフターバーナー』を思わせるシューティングとしての楽しさと、与えられたミッションをこなす戦略性の両面が楽しめるのがこのゲーム。しかし、難易度は結構高いのだ。

自機の操作は、全方向への移動が可能。しかも、高度の上げ下げ、急速旋回、後方への大回転、キリモミ等、さまざまなテクニックが用意されているのだ。これらの技を、頭で考えて使っているうちはダメ。敵機の動きに対応し、瞬時に使いこなせるようになってこそ、一流のパイロットというものだ。ドッグファイトオンリーの最初のステージで、存分に練習しておこう。



急旋回

↑キリモミと同じ要領で、ＬＲボタンを使う。すれ違いざまに敵の後を追う時など、超有効



大回転

↑敵が背後についたら、コレ。空中を大旋回して、一気に形勢を逆転することだってできる

ミッションごとに自機を選択!!

ポイントは武器の使い勝手だ

自機は、各国の現実の戦闘機をモデルとした戦闘機の中から選択する。それぞれのミッションに対し、機能的に向いているものが２機づつ用意されるので、どちらを選んでも別に構わない。しかし、やはりここは細かい機能差にこだわってみたいところ。搭載武器の種類、それぞれの射程距離、積載可能弾数など、自分に合ったものを選び出そう。

以下、とりあえず、総合的な機能のバランスで選んだミッション１と２それぞれのおすすめ戦闘機を紹介しておく。参考までに。

MISSION 1 のおすすめ



←総合機能で、F―14D。最新鋭機には、やっぱりひかれちゃうしねえ

初心者には、積載量、バランス等に優れるF―14Dがおすすめ。上達したら、動きの切れ味、命中率が命のFS―Xで短期決戦といきたい。

MISSION 2 のおすすめ



←どちらか迷うところだが、ここは一発、トーネイドで勝負してみよう

Ａ―10Ａにはバルカンがあるが、かえって初心者には使い分けが面倒。ここはミサイル１本の爆撃専用機、トーネイドに絞って行ってみよう。

MISSION 1 ひたすらにドッグ・ファイト

最初の面は、ミッションといっても敵の編隊を迎撃するだけ、というシンプルなもの。通常のシューティングゲームと同じように考えていいだろう。ポイントは、敵の誘導弾のおとりとなるフレアーの使い方。敵のミサイル照準が自機にロックされるとアラームがなるので、そこですかさずフレアーを射出して自機を左右どちらかに振る。これで大丈夫だ。こちらは落ちついて敵を引きつけ、続けざまにミサイルを撃とう。苦労するのは最後の赤いボスくらい。燃料切れが怖いので、ボスに会うまでは急旋回や大回転を濫用せず、ていねいに戦おう。

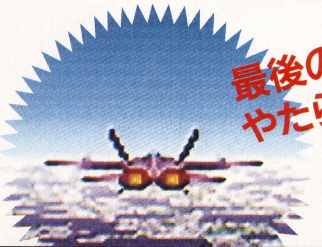


←敵機が視界に入ってきたら、まずフレアーを射出しよう



→すかさずミサイル発射。すれ違う前に到達する間合いで

最後の1機がやたらに強い!!

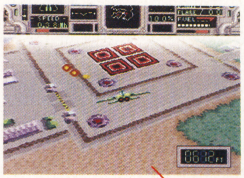


←ミサイル１発では撃墜できない。まずは相手を視界に入れることを考えよう

MISSION 2 爆撃→急速離脱のテクニック

最初のミッションとは違い、いくらか「ミッション」という実感の出てくる２ステージ。孤島に築かれた敵の秘密基地を爆撃で叩くのだ。ターゲットは赤く光っているのでひとめでわかる。あとはそこに向けてひたすらミサイルを叩き込むだけなのだが、下方のターゲットを撃つと、当然機首は下がる。機首が下がれば高度も下がり、危険も増すが、逆に接近するほどに効果的な攻撃が可能になる。つまり、ぎりぎりまで突っ込むで、急速上昇する、そのタイミングがすべてと言っていい。これればかりは何度か地面に激突して、体で覚えないことには、どうにもならないだろう。また、ターゲットが視界から外れてしまう上昇中に、効率よく方向転換するのも重要なテクニック。

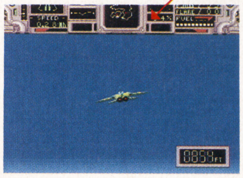
急降下爆撃!!



←ターゲットを発見したら、急降下で一直線に突っ込んで行く。ここは、スピードが命なのだ



→わずかな時間の中で、ターゲットにありったけのミサイルをブチ込む。撃て撃て撃て撃て撃てェ！



←地上に激突する寸前で機首をぐっと持ち上げ、急上昇。視界一面が空になって、気持ちいいのだ

鬼才・手塚一郎が放つノン・ストップ・マジカル・ファンタジー

連載第5回



DARK ELF STORY

異貌伝（いぼうでん）

作・手塚一郎
絵・田口順子

第五章

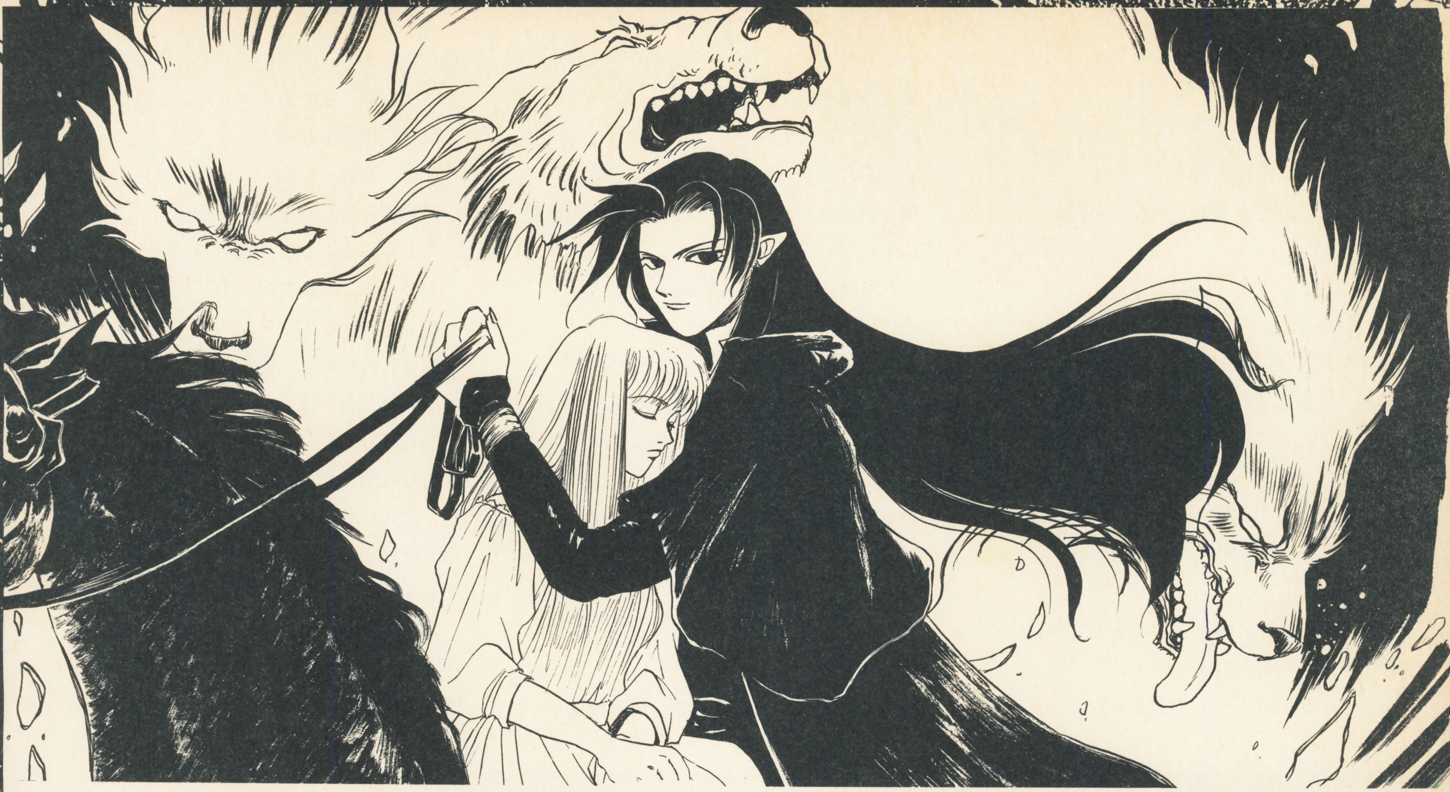
NO MERCY

1

何でも自由になると思っていた。
束縛されず。
苦痛もなく。
快楽だけが。
思うがままに生きることができるはずであった。そうでなければおかしかった。
それは、どこからやってくるのか。あるいは、どこへゆくことなのか。どうでもよかった。関係のないことだった。心のどこかに潜んでいる、自分でも気づかなかったその欲望に身をゆだね、耽ける。それだけ。
しかし——
何者かが邪魔をする。
あたしの意識、それとも無意識？
どちらでもないことが、すぐにわかる。
遠い空から落ちる鳥のように。
あるいは、溺れる魚のごとく。
暖かな陽差しは、そのまま。肌をくすぐる、ひんやりとした風も変わらない。あたしの膝で眠る、あなたの顔だけが朧ろに霞む。
心が激しく拒絶するが、無駄だった。
あたしだけの現実は無慈悲な、見えない力によって、ゆっくりと歪められてゆく。
そして——
そこには知らない貌が。
真っ黒な、長い髪。
尖った耳。
エルフだと、すぐにわかった。
美しい貌。女であるあたしが嫉妬してしまうほど。触れると壊れてしまいそうなほど。
瞳も、黒い。
獣のような目だと思った。
肉食獣だけが持つことの許される、鋭くも艶めかしく、そして何かを期待させる目。
甘く背中をいじられるような視線だ。
その目が、あたしを見上げている。
あまりにも突然のことだった。
あの男は、どこへ行ってしまったのかしら。あたしの愛していたあの男は。
代わりに現れたあなたは何者？
あなたは、誰。
あなたは、だぁれ？
それでも、あたしは驚かなかった。
前触れがあったから？
そうかもしれない。
最初に感じたのは、くちびる。
薄く開いたそこに、ぬるい何かが、ゆっくりと侵入してきた。
それは歯をなめ、舌にからみ、喉を満たす。
ぬるい液体。
ねっとりとした味。
嫌悪感を抱いたのは、はじめのうちだけ。やがて背中が痺れるような甘さを陶酔する。
体の裡に眠る、遠い遠い記憶。
あたしの知らないはずの何かが、強く熱い力となって体の中を駆けめぐる。
薄く汗をかいているのが、自分でもわかった。胸の鼓動が激しくなってゆく。
それでも恥ずかしさは、ない。
あたしの膝にいるのがあの男でないということは、もうどうでもよくなっていた。
否。
この男でなければいけないと思う。
この、名も知らぬエルフでなければ。
あたしは、静かに目を開いた。
夢から醒めたのだ。現実に戻ったのだ。
薄い闇が室内を満たしていた。
喉の奥に、欲望の味が残っている。
思い出し、くちびるをぬぐった。
月の灯りにその右腕をさらせば、赤く染まっているのがわかる。
血だ。
寝台の上で半身を起こした。
窓のわくに、誰かが腰掛けている。
夢に出てきた男だった。
あたしの夢を壊した男だ。
獣の目をしたエルフが微笑んでいる。
だが、不思議と怒りはない。
おびえたりもしなかった。
はじめて見るあなた。名前も知らないあなた。それでも、あなたを愛している。
あたしも、静かに微笑んだ。

2

吐き気のするような《夢》だった。
胸の奥で渦を巻くその不快感は、目覚めた今でもぬぐい去ることはできなかった。
闇に目がなれるまで、それほどの時間はかからなかった。葉と葉の隙間から漏れてくるわずかな月灯りが、腐った大地に歪な光の点となって落ちている。
樹の幹から背を離し、ゆっくりと音もなく立ち上がった。男の目は、短剣の刃のように鋭くなっている。闇の色をした瞳が、辺りをうかがう。呼吸は止めていた。
心を痛めていたあの《悪夢》は、すでに意識の外に追い出されていた。
忘れてしまったわけではない。
愛する者が死と関係を持ってしまったという事実は、今でも彼の心を打ちのめしている。
だが、しかし——
俺が死んでしまったら何にもならない。
そういった思いが、男の胸にあった。
自分が生命を落としてしまえば、あいつを助けることができなくなってしまう。
約束を守れなくなってしまうのである。
生きる。あいつと一緒に。
だが、そのためには、まずこの場を切り抜けなければならない。
森と呼ぶには樹が少なすぎた。
それでも暗く、視界も悪い。
男は、目の上から頬にかけて疾る傷を、ゆっくりと指で撫でた。
つぎの瞬間、肺を空にして跳ぶ。
人間の動きではなかった。
着地したあとも、そう。
氷の上を滑るときのような優雅さで、樹々の間をぬって駆ける。
闇の中で跳ねたものがあった。
貌に傷のある男には、それが何であるのかがわかっていた。狼だ。
一匹だけではなかった。
男が疾るのに合わせて、闇が弾ける。
鋭い牙を剥き出し、襲いかかってくる。
残してきた馬のことが心配になった。
しかし、今さら戻れなかった。



なるべく広い、視界の開けたところへと移動し、この狼どもを始末しないことにはどうにもならなかった。

だから疾る。わき目も振らずに。

闇が途切れた。

濡れたように光る草原が彼方までつづいている。正面には、円に近い月。

ここで振り返り、追ってくる獣と対峙するつもりでいた。しかし——

男は月に向かって立ち尽くすだけ。

見ていたのは、自分と月との間にある影。馬に乗ったその影に心を奪われていた。

尖った耳。

ふた呼吸ほどの間。

男は、そこで狼のことを思い出した。

だが、振り返るまでもなかった。

自分と影とを取り囲んでいるのが、すぐにわかったからである。

「仲間だとは思いませんでした」

言ったのは馬上の影。

薄く笑みを浮かべているようだった。

「それは——」

男は影を睨みつけた。「あんたの抱いているのは人間か……人間の女か」

だが、影はそれに答えず、

「狼貴——そう呼んでください」

囁くように言った。

聞いて男の目が、さらに鋭くなった。

「血を……飲ませたか」

「——」

「獣の血を」

「獣の血とは人聞きの悪い」

そう言いながらも、影は気分を害した風もなかった。むしろ、何かを楽しんでいるような口調である。「王の血、そう呼んでいただきたいものです」

「同じだ、あんたは血を飲ませて誘惑した」

影は無言。

「そうやって人間の女を虜にし、弄び、子を産ませ、飽きたら捨てるか」

言われても影は涼しい貌をしていた。それだけではない。「ええ、あなたの言うとおりですよ」男の言葉を肯定する。

貌に傷のある男が沈黙する番だった。

「それが、どうかしましたか」

「——」

「嬰児をさらうか、成人した女を誘惑するか、結局は同じことでしょう」

「ちがう」

「なぜ、そんなに怒るのです」そこで影は、探るような口調になった。「だって、あなたたちの森でもやっていることでしょう」

男は無言のまま、腰に手を伸ばした。

短剣を握った瞬間だった。

「この者たちが腹を減らせていることを、あなたは忘れていないでしょうね」

聞いて身体が大きく震えた。

狼たちが、一斉に唸り声を上げる。

「指を開きなさい」

従うしかなかった。

だが、睨むことだけはやめなさい。

「名は？」

「睡習」

「《目》の月の生まれですか」

「ああ」

「何を見ていました」

「悪夢だ」

「誰の？」と狼貴。笑みを浮かべながら。

「答えなければならないのか」

「聞きたいですね、無理にとは言いませんが」

「俺の大切な……友の……夢だ」

吐き捨てるように睡羽は答えた。

3

胸には絶望。

希望は、たったひと握り。

しかし、それでも歩くしかなかった。

ひとりで。

自分の足で。

馬はなかった。

戻ってみれば、狼の牙によって脚を砕かれた馬が、大地に伏していた。

そのままにしておいた。

助けることはできない。

そんな時間はなかった。

その苦しみから解放してあげたい。

そう考えもした。

手にした短剣で、喉を突くこともできた。簡単なことだった。しかし――

逃げるように立ち去ってしまった。

あの馬は、まだ苦しんでいるのだろうか。

俺は臆病者なのかもしれない。

睡羽は、そう思った。

もう森には戻らないと決心したのに。

俺が誘ったばかりに、エイは人間の男を殺すことになってしまったのに。

それなのに……それなのに。

逃げ出してしまった。

死と関係を持つのが怖かったのだ。

エイは今、どうしているのだろう。

灰色の髪をやさしく撫で、やはり灰色の瞳をのぞきこみ、あの細い体を力いっぱい抱きしめてあげたくなる。

ひどい目に遭っていないだろうか。

人間たちは、エイの〝力〟に気づいていないと思えた。確証は、ない。

しかし――

彼らは、最初の晩の襲撃で、男に用はない、殺してしまえ、と言っていた。ところが、つぎの夜には、女であるエイだけではなく、男の自分や塊波をも捕らえようとした。

なぜ、変わったのか。

何が彼らの心を変えたのか。

考えられることは、ひとつ。

やつらが、エルフの〝力〟に気づいてしまった、ということだった。

捕らわれたのは、砂奇。

彼女の〝力〟は、己れの血を紅玉に変えることである。もしも、その〝力〟を何らかの理由で人間に見られることになってしまったとしたら。あるいは、命乞いをしようとして紅玉を奴らに差し出したとしたら。

どうなるかは、考えるまでもなかった。

人間が、それを見逃すはずもない。

欲深い人間どもが、たったひと片の紅玉で満足するとは考えられないのだ。



だから、再び森を襲撃しようとしたのではないか。エルフを生け捕りにし、その血によって富を得ようとしているのだ。

だが、エイも塊波も《石》の月の生まれではない。紅玉を創り出すことはできない。

人間は、そこで訝しがるかもしれない。

それでは、お前は一体どんな〝力〞を持っているというのだ。そう問うてくるはずだ。

エイは、そこでうまく人間をごまかせるだろうか。あたしはハーフエルフなので、特別な〝力〞は持っていません、と。

気がかりなのは、なぜ奴らは最初にエルフの女を欲しがったのか、という点だった。

取り替えっ子をされた復讐？

違う、と思った。

子を産ませるため？

これも違うと思えてくる。

不安だった。

エイが紅玉を創り出せないと知ったら、人間どもは彼女にどんな仕打ちをするだろう。殺されてしまうかもしれない。

あるいは、当初の目的——それが何であるのかわからないが——のために利用されることになるとも考えられた。

いずれにせよ、急がなくてはならない。

あいつは、俺を待っている。

しかし、村への道のりは遠かった。

馬さえあれば。

狼が現れなければ。

狼貴と名乗る、あのエルフがいなければ。

そう思わずにはいられなかった。

狼貴——

ぞくりとするほど美しいエルフだった。

だが、その美に暖かさは微塵も感じられない。あれは、磨き抜かれた刃だけが持つことの許される美しさだ。触れたものを傷つけずにはいられない、危険な美である。

奴は、馬に跨り、眠る人間の女を抱きながら、腰まであリそうな黒髪を風に揺らし、氷の笑みを浮かべていた。

そう、奴は——

「俺の大切な……友の……夢だ」

吐き捨てるように言った睡羽の言葉に、敏感に反応した。まるで、おもしろい玩具を見つけた子供のように喜々としながら。それから狼貴は、続けざまに質問を浴びせた。

どうして、友の行方を追っているのか。

なぜ、人間にさらわれてしまったのか。

何人のエルフが人間にさらわれたのか。

それだけが森を棄てた理由であるのか。

どうやって仲間を助け出すというのか。

友を救出したあとで森に帰るつもりか。

そして——

人間を殺さなくてはならないことになったら、どうするつもりなのか。

睡羽は、そのすべてに答えた。

嘘はつかなかった。

それで、ようやく解放された。

別れぎわに狼貴が言った。

「森に帰らず、また野に未練がなくなったら、黄金の森を訪ねてきなさい」

「——黄金の森？」

「わたしの森です」狼を従えたエルフは微笑んだ。「禁欲的な生活を強いられず、厳しい戒律もなく、快楽だけが支配する聖地」

「——」

「気が向いたらおいでなさい」

「断わる」

狼貴の貌に怖いものが浮いた。だが、それは一瞬のこと。すぐに微笑みに変わる。

「また逢うことになりそうですね」

馬の腹を蹴った。

「互いに望まぬとも、そんな予感がします」

それが最後の言葉だった。

馬は疾りはじめた。

周囲に六匹の狼を従えて。

——それから睡羽は、エイの待つ村を目指して歩き続けている。

だが、見渡す限り野が広がっているだけ。

馬さえあれば、と思わずにはいられない。

いつになったら、たどり着けるのだろう。

現実は無慈悲だった。

東の地平線が白く染まってゆく。

夜明けが近い。

足が鉛のように重かった。

こんな身体で、エイたちを助け出すことなどできるのだろうか、と不安になる。

それでも歩くしかなかった。

4

理由が見当たらなかった。

なぜ自害しなければならないのか。

その若者——ジェフは、駆けつけた者たちに自分の見た一部始終を話して聞かせた。

だが、それでも謎は深まるばかりだった。

ジェフの見たのは、異様な光景だった。

戸口にかけられた灯りを背にしたアランが、短剣を手に、縛られているハーフエルフの女と向かい合っていた。アランの影が、女を飲みこんだ形になっている。

自分が小屋に入ってきたのは、ちょうどそのときだ、とジェフは説明した。

異様だったのは、そこからだった。

壁に映っている影が動いた。

それだけなら、誰も驚かない。

しかし、アランが身動きひとつしていなかったとしたら——。

影だけが、本体を無視して動き続ける。

当のアランは、何か見えない力に、必死で抵抗しているような感じだった。

影は、さらに動く。

手にしていた鋭いものを、己れの喉のあたりに、ゆっくりと突き立てた。

不可視の力に抗うアランだが、やがて力尽きる。抵抗をやめた彼は、先の影の動きを真似てゆく。手にしているのは短剣。

ゆっくりと……ゆっくりと。

男の喉は、異物の侵入に歓喜するかのごとく、真っ赤な飛沫をまき散らした。

そして、断末魔の悲鳴。

我に返ったジェフが駆け寄るが、すでに遅かった。アランは絶命していた——。

アランの屍体を前にして、そういった話を静かに聞いていた村長のドォクが、伏せていた顔をゆっくりと上げた。

その鋭い視線が射たのは、女。

ハーフエルフのエイであった。

彼女は、おびえていた。

真っ青な顔をして、震えている。

瞳は開いているが、恐らく何も映していない。ドォクは、そう判断した。

しかし、彼はそこで間違いを冒す。

ドォクは、エイがおびえているのは、目の前で人が死ぬという、恐ろしいことが起こったからだと思ったのだ。
真実は、そうではなかった。
確かにエイは、おびえていた。
だが、それはアランが死んだことに対してではなく、それに喜びを覚えてしまった自分に対するものであったのだ。
屍体は始末された。
三人のエルフには、容疑はかけられなかった。ジェフが、自害の瞬間を見てしまったため、言いがかりさえもつけられなかった。
ドォクは、小屋をあとにするときに、砂奇とエイに向かって、それぞれひと言ずつ言葉を投げかけた。慈悲は片もなかった。
「紅玉を創れ。さもなくば森を襲う」
何かを言い返そうとした砂奇だが、言葉が出てこなかった。
はい、と言うことなどできない。
そんなことを言ったら、森には帰れなくなるだろう。それだけではない。死ぬまで、ここで監禁される生活が待っている。
いやだ、と言うこともできない。
そう言えば、彼らは再び森を襲うことになるだろう。仲間に迷惑はかけたくなかった。ああ、どう答えればいいのだろう。
「明日は満月だ。お前が生け贄になる」
エイに向けての言葉が、これだった。
ハーフエルフは、それが耳に届いていないかのようだった。虚ろな眼差し。青ざめた顔。小さく震える肩。薄く開いたくちびる。
ドォクは、エルフたちの応えを待たなかった。背を向け、小屋をあとにする。
塊波。
砂奇。
エイ。
その三人だけが残された。
「エイ……気にするな」
言ったのは塊波。
ハーフエルフは、
「……はい」
とだけ、消え入りそうな声で答えた。
「きっと来るわ、睡羽が来てくれる」
と、砂奇がつぶやいた。
「ねえ、そう約束したんでしょ」
男の貌を見た。
塊波は微笑んだ。だが、無理に作った笑みはぎこちなく、見る者を安心させる力を持たなかった。「俺は、あいつを信じている」
「……あたしも信じています」
堪えきれなくなった涙が、エイの頬を濡らした。「睡羽……来て……早く来て」

5

夕闇が迫っていた。
その刻は、もうそこまで来ている。
小屋に入ってきたのは、ドォクとジェフだけだった。ふたりとも無言だった。
沈黙のうちにすべてを終えてしまおうとしていた。そうすることで、自分たちの犯そうとしている罪が軽くなるのだと信じているかのようであった。
ジェフがエイに近づいた。柱にくくりつけられていた縄が解かれた。しかし、両腕は腰の辺りで縛られたままだった。
「待って」
声がかけられた。
ドォクは声の主を見る。
砂奇が睨んでいた。
「紅玉を創るわ、だから……」
聞いて村長は暗い笑みを浮かべる。
「もっと前に聞きたかったな」
「どうして――」
「遅すぎる。今夜は満月だ」
「――」
「生け贄を捧げなければならない。さもなければ……」男は、左耳のあった場所に静かに触れた。「村は滅びてしまう」
「どうして闘わない」
訊いたのは男のエルフ。
「闘う?」
「ああ、そうだ、森を襲う勇気があるのならば、どうしてその悪魔と闘わない」
「炎を操る悪魔と、どう闘えと言うのだ」
そのドォクの言葉を、塊波は鼻で笑った。
「俺たちも甘く見られたものだな」
「何っ!」
「エルフの〝力〟が、紅玉を創るだけだと思われたくないってことさ」
「どういうことだ」
「悪魔が火を使うなら、俺は土を操る」
ドォクは黙したまま男を見つめる。
「土は燃やせないぜ」
「塊波、あなた……!」
砂奇が悲鳴に近い声で叫んだが、最後まで言葉をつづけることはできなかった。
あなたの力で、どうやって闘うの?
言えるはずがなかった。
彼は、自らを犠牲にして助かる機会を作ろうとしているのだ。あたしとエイのために、勝てるはずのない闘いに身を置こうとしているのである。涙が溢れそうになった。
「お前が破れたら、どうなる。さらなる悪魔の怒りを買うことになるだろう。その責任は、誰がとるというのだ。言ってみろ」
「あたしが……」
砂奇が言った。「塊波が殺されたら、あたしも死ぬわ、責任でも何でもとってあげる」
「ほう」
「紅玉を創ってあげる、生け贄にだってなってあげる、だから……だから」
ドォクは沈黙した。
目を閉じ、しばらくそうしていた。
やがて――
塊波を見すえる。
「お前は悪魔の恐ろしさを知らないのだ」
「悪魔?」
「ああ、そうだ」
聞いて塊波は笑った。
「何がおかしい」
「そいつが悪魔と名乗ったのかい」
「――」
「エルフだとは思わなかったのか」
「エルフ……だと?」
「《火》の月に生まれたエルフは、自分の血を燃やすことができる」
「しかし、奴は灰色の髪と――」
「あんたが生け贄に捧げようとしている娘も灰色の髪と瞳をしているだろう」
「ま、まさか……そんな」
ドォクは遠い目をしたまま、小さく震えは

じめた。「そんな……信じられない」
「俺に任せてくれ」
「しかし……」
塊波は力強く言った。「俺は死ににゆくわけじゃあない、生きるために闘うんだ」
言いながら、もう少しだ、と思った。
そのときだった。
夕闇を悲鳴が切り裂いた。
「エ、エルフだっ！」
小屋の五人は、同時に戸口に視線を疾らせた。ある者はおびえながら、またある者は期待に胸を膨らませながら。
「……睡羽っ！」
エイが叫んだ。

《以下次号》

●あとがき

いやいや。今回のスケジュールは、死ぬほどキツかったです。原因は、やっぱり「ストⅡターボのすべて」でしょう（みんな、買ってね）。全12キャラの、レベル8に対応した攻略パターンを（限られた日数で）作るのは、なかなかしんどいものがありました。
あ、小説の話をしなくては。
もう、お気づきの人もいるかと思いますが、いつの間にか、トビラから「短期集中連載」の文字が消えていたりします。
どうしてでしょ？
ぼくにしてみれば、あの文字が入っていたこと自体が不思議でした。最初の予定では、10回の連載だったのです。これって「短期」なのかな、とか頭をひねったりして。
まあ、どうでもいいことですけど。
さてさて。お話のほうは、いよいよ佳境に、と書きたいところですが、じつはまだまだ序盤（笑）。これから、ますます妙なものへとなってゆくことでしょう。
例によって、感想とか募集中です。
これって、書くときの心の支えなんですよね。まじめな話。返事は遅れそうですが、必ず書きます。書かせていただきます。
関係ないけど、まだ「カービィ」で遊んでません（涙）。ではでは。



隠れた大ブーム"テレクラ"で日本の男女関係が激変!!

宝島

8・9号
絶賛発売中!!
定価360円(税込)

大好評3大ヌード
AVクイーン過激な大正ロマン 高倉みなみ
噂の美人女優未公開ショット 池田しょう子
新進写真家の"処女"ヌード「金属板に映る裸体」

見知らぬ2人を電話でつなぐ秘密空間！
男も女も5人に1人が体験!!

隠れた大ブーム"テレクラ"は日本の男女関係を激変させる

札幌・東京・大阪・福岡、同時取材!!何が話され、何が行われているのか!?入門&実用情報満載!!

レズビアンによるレズビアン・ライフ特集

レズビアンの愛し方

出会い、SEXからカミング・アウト、「結婚」まで

イベント&必聴盤を総チェック

お待たせ!!「レゲエ夏の陣」

不満・注文噴出500人アンケート

Jリーグ熱狂サポーター「俺たちに言わせろ!!」



宝島

8・24号
8月9日発売!!
定価360円(税込)

特集 離婚!! 激増する20代の理由なき離婚

とってもコワイ体験集！ 読者から有名人まで、恐怖体験を語る。

間違いだらけのアウトドア・グッズ選び

表紙＋巻頭カラー
高橋由美子

スーパーキュートな女の子のためのファッション誌

FOR INDEPENDENT GIRLS

CUTiE

✣キューティ✣

秋のファッション大特集!!

①秋のニット特集
～ぴたぴたセーターにルーズなカーディガン 秋になったらすぐに着たいニット大図鑑～

②チョコレート・カラーの着こなし研究
～ベージュやダークブラウンの重ね着が新鮮!～

③93秋のファッション・キーワード
～話題のリサイクル他、この秋注目の8つのキーワード～



●Tシャツからロザリオまで――街で人気の十字架グッズ満載
●大好調！連載コミック
「RIVER'S EDGE(リバーズ・エッジ)」岡崎京子
●藤井フミヤ登場――キューティVIPルーム
●旅行に行こう！カバン&小物100
●新連載！自分で手軽にできるNEWヘアスタイル
など、まだまだおしゃれ情報がいっぱい!!

キューティ9月号
NOW On Sale
定価390円(税込)／毎月30日発売

宝島社 〒102東京都千代田区麹町5-5-5

書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ great 友の little 会

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．希望
I．新発見	V．意見
J．質問	W．データ
K．回答	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

ああーあ。また馬鹿馬鹿しく暑い夏がやってくるわけだね、こりゃ。ジメジメジメジメしていやがる、とか思っているうちにある朝目覚めりゃからっと晴れて気づけばおねしょのように寝床は汗の海。ヘイ、メーン。頼んまっせ。誰か助けておくれよおう。このままじゃ溶けてしまうぜ。イエーイ、カモーン。

J-305 疑問があるなら言ってみなさい

●『ウィザードリィⅤ』の地下4階にはゴールドスタチューが2体現れますが、これは男女を表しているのでは？ その微妙なフォルムの違いから左側が男性、右側が女性、そしてその間にある祭壇はその間に生まれる子供を表現しているような気がするのです。単なる深読みなのでしょうけどね。

（千葉県・村瀬健二）

やあやあやあ。今回はなんとも素朴な疑問が多いわけだね。誰かがテーマをかかげて、他の者がそれについて思考をめぐらせ物事を証明する。ウィザードリィ研究会としてはそんなやり方を一つの道としてほのめかしておく。

●誰もPCエンジン版『Ⅴ』のことを話題に出さないのでおいらが出しましょう。なぜPC版のララムームーはあんな弱小キャラだったのでしょう？ 攻撃力もHPもせいぜいトロールくらいで、しかも攻撃そのものはミスばかり。呪文もバディオスくらいしか唱えない。そしてあげくの果てには逃亡。しかも経験値はスズメの涙で、宝箱も出しやしない。迷宮内最強のはずの彼がどうしてそんなへなちょこモンスターに身を落としてしまったのでしょうか？

（滋賀県・大聖リース）

PCといえばスーパーCDで『ウィザードリィⅠ・Ⅱ』が発売されたわけだが、どうかね皆さん、やっておるかね。オリジナルの趣向がこらしてあるから、例えば『Ⅰ』の場合、途中の階をスキップして一気に最下層へ、なんてことが実はできない。それを不便ととるか、興味深いととるかはそれぞれだと思うが、プレイした人はレポートをぜひ。

●ボクは、いまだに『ウィザードリィⅡ』をやっている流行遅れ者ですが、『ウィザードリィ・外伝Ⅰのすべて』を本屋さんで見つけたので買っちゃいました。その中のウィザードリィ友の会を見ていて「宝石の袋」について御意見がありましたが、このアイテムにはちゃんとした効果があると思うんです。それは、ズバリ言いますと…違うかも知れませんが…「キャラクターが迷宮内で全滅してしまってもアイテムがなくなってしまわない」という効果があると思うんです。ある日ボクのパーティで1人だけたまたまその袋を持ってたんです。その状態で石の中に入っちゃったんです。そのでもってカント寺院でで生き返らせたら、その袋を持っているやつだけがアイテムを全部持っていて、残りの人は装備がボロボロでした。

（愛知県・ブンブンブン）

懐かしいお話。どうなんだろ。みんなまだファミコン版って遊んでんの？

●ブレンダの情報や、777階のシークレットドアの向こうに出てくる「ウィザードリィの神々」とはいかなる存在なのでしょうか。よもやロバートさんやアンドリューさんのことではありますまいし。

（滋賀県・大聖リース）

疑問の数々に、あなたの研究意欲をぶつけてみようとは思いませんか？「こんなの知ってらあよ」なんて人や学問を感じさせる推測を心に抱いた人はぜひ答を送って欲しい。なあに、別にまとはずれだって構わないって。

K-306 恒例の不思議文字解読のお時間です

●本誌8月号、「地下5階のメッセージはCOKEである」というグレたでーもん氏の意見ですが、ゲーム中でそれを裏付けるような箇所に気づいて、私もなんとなくその意見を納得できたのでした。この記号が描かれている場所（東7、南28）を説明している文章をよく見てみると「赤と白の金属看板に…」とあるのです。コカコーラのシンボルカラーといえば、そう、白と赤ですよね。言われてみれば記号は確かにCOKEと読めますし、これをコカコーラの看板と解釈すれば、ウィザードリィらしい、いかにもアメリカナイズされた感じがするではありませんか。

（埼玉県・早乙女優樹）

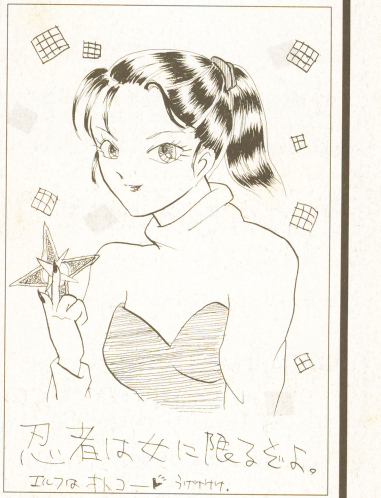
●辞書によるとHOMEってのは実にいろいろな意味がある。だから地下1階のHOMEがどんな意味なのか迷うよね。ところが動詞として自分の所へ帰るという意味があったのだ。実際に和英辞典には「おかえりなさい」が「WELCOME HOME」と出ていた。

（新潟県・グレたでーもん）

COKEはまさにその通り、って感じじゃないの。裏付けがあるしねえ。HOMEに関してはちょいと深読みに走った感じがしなくもないが、「おかえり」は口語的表現だし、当たりかも。



↑岡山県・小坂康夫



↑新潟県・海王スナ



↑神奈川県・Ran

Wizardry

DRAGON QUEST MASTER'S CLUB

ドラゴンクエストマスターズクラブ

友の会

●ほんの少しずつVネタのハガキが減りつつある今日この頃。だんだんI・IIのハガキにシフトしてきたのだ。I・IIよ、いつ出るのだ。そしてVIよ、いつ発売なのだ。イライラしつつ、いまんとこまだ最も多いVネタから紹介しましょう。ゴー。

FROMマスターズTOマスターズ

【キラーマシンの改心】

♥『機械であるキラーマシンが改心するのはヘン』という7月号掲載のローランさんへのご意見を紹介！　（飯田）

〈その1〉

ぼくもずっとおかしいなあと思っていた。機械にホイミやザオリクが効くのもおかしいよね。それを言ったら良心のかけらもなさそうなメッサーラみたいな悪魔系のモンスターの改心もヘンだし、腐った死体みたいな心のないモンスターの改心もヘンだ。

でも、それは既成のファンタジー世界での常識。きっとドラクエ世界にはそういう常識ないんだよ。いいじゃん。ドラクエ世界での常識なんだから。

No.1032　東京都・かまぼこ

♥所変われば常識変わる。郷に入らば郷に従えってやつ？　（飯田）

〈その2〉

キラーマシンは機械じゃないよ。きっと。生物かもしれない。私たちみたいな炭素でできた生物じゃなくて、別の生き物。当然心もある。

機械だとしても、最初は優しい心をインプットされていたのが、悪い心をインプットされたのかもしれない。

でなきゃ、主人公たちに殴る蹴る焼かれるとかされて回路がヘンになっちゃうからかもしれない。

どっちにしても機械に心がないなんて、そんなこと言ったら世界中の機械が悲しんだり怒ったりするよ。

No.0715　千葉県・加原葵也

♥なかなか未来っぽい意見。感情のある機械ってそのうち発明されそうな気がするよ。うんうん。　（飯田）

へんな名前でドラクエV

【パーティーの名前】

主人公はもちろん『ビック』で男の子は『カイン』女の子は『ローザ』です。あ〜あ、これじゃ非国民だーっ！　最初はIIやったときの名前『コナン』『マリア』にしたかったんだけど、マリアというキャラがいたので断念しました。ちなみに第二候補は『ケン』と『イライザ』です(笑)。

No.0747　沖縄県・勇者ビック

♥なかなかの非国民ぶり。さらなる非国民になるためには『きく』と『どん』でいかがでしょうか。　（美弥）

♥殺す。　（ハルク）

【ゲレゲレちゃん】

世間から冷たいまなざしで見られているのはフローラだけではありません。通称『モヒカン猫』の『ゲレゲレ』も彼女と同じ……いえ、それよりもっとひどく言われているのです。でも私思うに『ゲレゲレ』って慣れると一番かわいいし、愛着がわいてしまうんですよね。他の3つの名前は一般的すぎておもしろくないし。私がゲレゲレを選んだ理由っていうと、まあ私の趣味ということになりますが。私は2度目のプレイの時、主人公・男の子・女の子の名前をみよみよ・むゆむゆ・ふゆふゆとしてしまうような趣味なんですが、変ですか？　とにかくゲレゲレ最高！　あなたもゲレゲレを選びなさい。そうすればもう、ゲレゲレのと・り・こ♥

No.1027　千葉県・ももんぢゃ

♥やっぱゲレゲレよねえ！　ひと目で気に入ったもんなあ。　（美弥）

【ゲレゲレについて】

『ゆう坊のでたとこまかせ』とゆー本の中で「ハムスターの名前をつけて」って本に堀井さんが『げれげれ』と答えてました。『ゲレゲレ』って名前はこれがモトでしょう。

No.1028　静岡県・おりおフィアット

♥同じ意見が今までにも数通届いていたのだ。きっとそうだろな。　（飯田）

【主人公の名前】

私は主人公の名前を好きな人の名前にしました！　そのことで友だちと話してたら、私はあることに気づいた！　それはビアンカかフローラと○○することであった……。がーん。

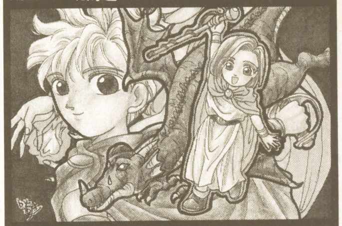
No.1029　千葉県・光雪

♥絶対いると思った！　こういう女の子！　あ一あ、ヤケになって女の子の名前を自分にしてるよ、このこは。あたしも歴代の勇者には好きな人の名前つけてたもんねえ。　（美弥）

♥なんてぇの？　（飯田）

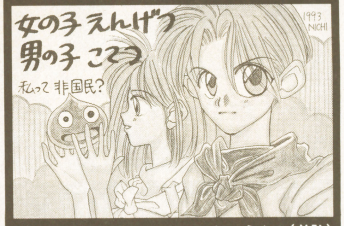
♥カメじゃないことは確か。　（美弥）

No.0063　北海道・ゆーきゃん



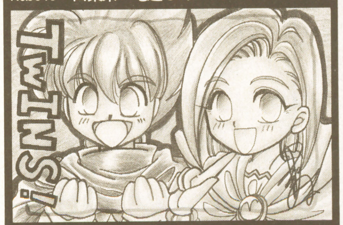
♥IVのパッケージのパクリだそーです。（飯田）

No.1030　東京都・NICHI



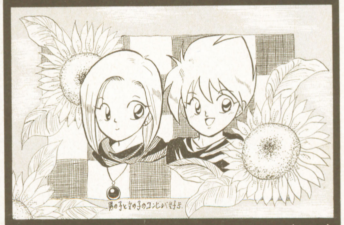
♥左記のビック氏よりはマシね。うん。（美弥）

No.0045　山梨県・篭連しあ



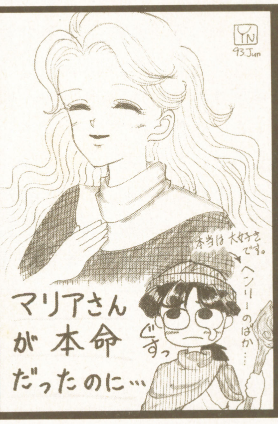
♥金髪でないところがミソなんだって。（飯田）

No.0481　東京都・佐伯MARI



♥横のハガキはこのふたりがほとんど。（飯田）

No.0930　愛知県・ゆかりん



♥ヘンリーが本命だったのに……。そりゃあたしか。（美弥）

No.1031　愛知県・流星



♥ウソです。だいたい、幼年期じゃないのぉ……。（美弥）

フローラ？ ビアンカ？

【 中間派の意見 】

フローラの扱いはひどくありませんよ。ビアンカはⅤ発売前から公表されていて、ストーリーでも序盤から出てきます。対してフローラは中盤になってから登場します。カードダスにビアンカの方が多く登場するのは当然と思います。４コマでも最近は出ています。伏せ字はまだそこまでプレイしてない人の楽しみのためです。こう考えるとかわいそうだとは思いませんが。

No.0983 北海道・T・SATO

【 ろくでなしの意見 】

〈その１〉

おれみたいに一度フローラを選んでみたけど、やっぱビアンカがいいなあってヤツは、たぶんこのふたつのどっちかの理由を持ってんだろう。

①１人で苦労してきた彼女をこれから自分が助けてあげたい。

②美しい女性、金髪好き。

──オレはどっちかってゆーと②かな。

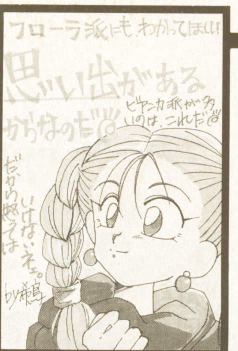
No.0716 岡山県・みいぼ

〈その２〉

ボクがフローラを選んだわけ。そんなもんは簡単にある。別にビアンカがキライというわけじゃない。ビアンカの明るさと強さは好きだけどボクはフローラの方がいいのである。理由は……金髪がキライということなのである。

No.1033 滋賀県・セレイズ☆ミュシカ

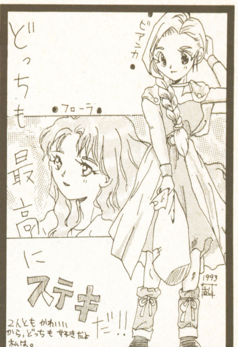
♥あいやー、シンプルなのね。（美弥）



No.1034 神奈川県・天龍希鳥



No.1035 北海道・ルチカ



No.1036 島根県・乱吹からば



No.1037 広島県・銀なら５枚



No.1038 東京都・桜井繭



No.0011 北海道・みんと☆E

新作がいっぱいサ

【 DQⅠ・Ⅱの宝箱 】

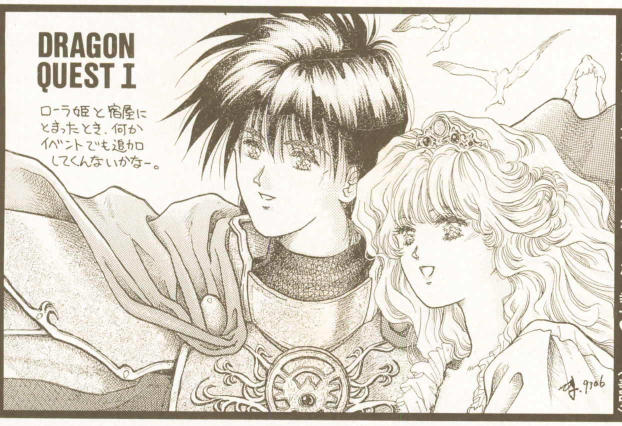
ＦＣ版のときは宝箱の中身をいただいても、いったん電源を切れば復活したけど、ＳＦＣ版ではどうなるのだろうか？ 多分ずっと開きっぱなしになると思うけど、個人的にはせめてⅠだけは元のままでいて欲しいと思う。G（ゴールド）の不足はもちろん、シリーズ中唯一の隠れキャラ『死の首飾り』を入手する楽しみが損なわれてしまうからだ。

No.0584 滋賀県・大聖リース



No.0762 静岡県・青龍くるりん

♥あんまり残らないだろうな、不親切。（飯田）



No.1039 山形県・だてはずか

♥うう、すてきすぎるカップル♥ レイアウターのお姉さんがこんなに大きくしてくれました。幸せ♥（美弥）



No.0917 山梨県・つきうらまちこ

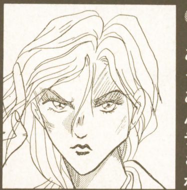
♥絶対買う！ でもアクションが不安。（美弥）

WRITERS



●カメさく飯田

ドギャーン、美弥ちゃんが「気に入ったので」と、勝手に左のイラストを入れてくれました。No.0735 静岡県・麗華さんのジョ◯ョモドキ主人公。怖すぎる。



●スライム美弥

あら、ステキじゃなくって？ このビアンカ。あたしにソックリ！ んなわけないって。ビデオの◯ョジョが発売されるそうで。借りるか買うかしよう。ウン。

募 集

ドラクエに関することならなーんでもよいのでハガキちょ。Ⅰ～Ⅵ、トルネコまで、広く受け付けてまーす。８月20日が11月号のメ切。夏休みなんだもん、投稿せい！

No.0957 東京都・スラSURARIN



♥首の傾け方がマヌケでカワイイ。てへへ。（美弥）



No.0977 京都府・さくらちゃる

♥もっぱらバグ技で買い物したなあ。（飯田）



No.0750 東京都・キメラの涙

♥なさけない彼が好き。ふふふのふ。（美弥）



No.0368 神奈川県・高森みよすけ

ファイナル　ファンタジー王国

FF竜騎士団

ワン、ワンワーン、ワンワンワンワン、ワンワワン、ワーン！（スー）　え一翻訳すると、「コンニチハ！　コウシテミンナナト、オトモダチニナレテ、トッテモウレシイデス。コレモヤサシクテカッコイイ、ゴシュジンサマノオカゲデス」だって（ヨシヒロ）本当？　後半のほうアヤシイわよ！（リエ）

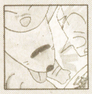
PERSONALITY



ヨシヒロ　泳ぎの好きな彼は、週２回プールに通っている。「決して水着のおネエさんが目当てじゃないぞ！」と主張するが、誰も信じてくれないらしい。



リエ　夏に向けて髪型を変えたところ、会う人ごとに「前のほうが良かったのに」と言われて大ショック。髪が伸びるまで後悔の日々を送る彼女であった。



スー　最近「スーを一目見てみたい」というリクエストのハガキがちらほら。「30通以上来たら写真公開を考えようかな」とヨシヒロは言ってるけど。

←顔イラスト　No.566　大内真紀　Ｌ１　早速のイラストありがとう（ヨ）

みんなでおしゃべり CHAT ROOM

★学校で、将来の進路調査に、「第一希望：薬師、目標：エリクサーを量産して3000Ｇ程度の価格におさえたい」と書いて出した。そしたら担任に「青魔になってＰＵＢでショーをやるほうが向いている」と真剣な眼で言われた。Ｋ先生……（36歳独身、女教師）。

No.744　東京都　お茶ねずみ　Ｌ１

リ　ハハハ、お茶ねずみさんもお茶ねずみさんだけど、先生も先生ね。

ヨ　先生にも投稿するよう言ったら？

★似ているもの。カインと、フォークダンスで人数が余り仕方なく同性同士で踊る奴！

No.262　竜騎士ビック　Ｌ１

ヨ　男同士で踊るとムナしいんだよな。

★祝竜騎士団単行本２巻クイズです。

Ｑ　２巻の中には、いったい何人のクルルがいたでしょう（活字も含める）

Ａ　自分で数えてね（誰がするか！）

No.745　岡山県　のらぽち　Ｌ１

ヨ　え～と、１、２……（10分経過）56、57、え～い、やっとられんわ！

リ　もし数えた人がいたら報告してネ。

★ＦＦに悲しいイベントはつきものですが、Ｖで一番悲しかったのは、リックスの村が「無」にのみこまれるところでした。その日はゲームをする気もおこらないくらい気落ちしました。

No.487　邪心ナンタロト　Ｌ１

リ　私もこれには大ショック！　自分の故郷がなくなるなんて悲しすぎます。

★毎年行われているＤＱのコンサートで、ＦＦの曲も演奏しているというのは本当なのでしょうか？

No.370　ゆかりん　Ｌ１

ヨ　実はね、ここだけの話……。

リ　ウソ教えないように！

★明日から中間テストだー！　テスト対策として、

・時魔道士になって時間とめようか

・黒魔道士になって学校こわそうか

・シーフで解答盗んでとんずらするか

などと考えてしまう今日このごろです。

No.533　吟遊詩人楽団　Ｌ２

リ　やっぱり、学者になってマジメに勉強するのがいいんじゃないかしら。

ヨ　それができれば苦労しないって！

こみっくしあた～



←No.751　秋田県・古都奈春　Ｌ１　最後の４人の表情が最高！（ヨ）　バッツもかわいそうに（リ）

今月のクリティカルヒット



←No.752　緑春会・会長セーブル　Ｌ１　な、なんだコレは！（ヨ）　コ、コレがローザなのお？（リ）



→No.753　ファリス様の魔法剣士

㋔わーっ！

㋱チャックチャ強いやんけー！

㋕クッ（全滅）

No.89　ＡＮＡＮ　Ｌ１

ダメージ 2361

ヨ　う、今月はちょっとキとるで～。もうアカンわ～！　ガクッ（全滅）。

リ　あ、ヨッシー死んじゃった……。

FINAL FANTASY MUSEUM

ヨッシーの１枚　＋２LV

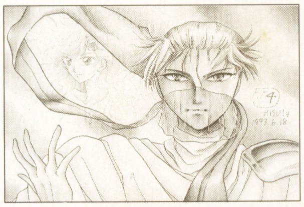


←No.746　宮城県・皇結衣　Ｌ２　カッコよさとイロっぽさが伝わってくるね（ヨ）

リエのオキニ　＋２LV



←No.747　北海道　ホエー２号　Ｌ２　レナのファッションショーを見てるみたい（リ）



↑No.645　柴翡翠　Ｌ１　ゾクゾクするようなエッジの瞳（リ）

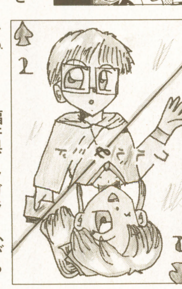
今月のKIDちゃん



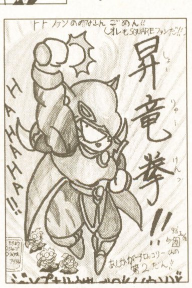
↑No.750　東京都・ケルデ・サスケ（11）　Ｌ１　ワン、ワーン！（ス）



→No.497　あんこ猫　Ｌ２　絵の具（？）の効果がグー！（ヨ）



→No.748　福井県・フガラ・ふがら・Ｌ１　今度、トランプ特集したいナ（リ）



→No.749　魔界塔士睦月皇！　Ｌ１　オレはまだ昇竜拳がだせない……（ヨ）

〈投稿時の注意１〉投稿作品には、必ず住所・氏名・ペンネーム・団員番号・年齢・性別を書いてください。封書で応募する場合も、必ず作品１枚ごとに書くようにしてください。なお、応募作品は返却できません。

FFアンケート／Q：好きなメインキャラ

★俺はリディアのためだけにＳＦＣを買った馬鹿だ！　あのルックス・性格、どれも俺が一目惚れするのに十分すぎる！　彼女のためなら死ねるぞ！

No.754　リディアへ永遠の愛を　Ｌ１

★バッツに１票！　印象うすい、とかいわれてたりするけど、彼が時々かいまみせる〝男らしさ〟にホレてしまった私です。

No.755　埼玉県・みずうら潤　Ｌ１

★クルルが好き！　だってかわいいし、素直だし、活発的なんだもの！

No.756　静岡県・飛竜頭　Ｌ１

リ　みんな、熱がこもってますネ！

ヨ　それでは人気ベスト10の発表！　おおかたの予想に反して、前回２位のカインがトップ！！　パチパチ〜。

主人公キャラ人気ベスト10

1	カイン	61万P
2	ファリス	54万P
3	バッツ	24万P
4	クルル	21万P
5	リディア	19万P
6	エッジ	18万P
7	ガラフ	16万P
8	セシル	15万P
9	レナ	7万P
10	パロム&ポロム	6万P

→No.757　香川県・ころな　Ｌ１
私もパロム＆ポロムがいちばん好き！（リ）







↑No.758　バーカーサー
←No.618　あおたようび

11月号のQ：キミの好きな敵キャラは？

たいへんよくできました　＋2LV

リ　ヨッシー見てよ、今月もみんなの力作がいっぱい届いたわよ。

ヨ　本当だ。作者に許可をもらって、読者プレゼントしたいくらいだね。

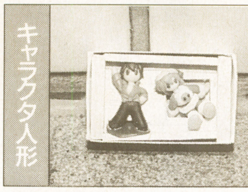
リ　それと、７月号のれいかさん、クルル人形の実物、どうもありがとうネ。



→No.570　ローザ＆リディア　Ｌ２
家庭科の授業で作ったんですって。こんなクッション、私もお部屋に欲しい（り）



←No.488　天空ゆきのじょう　Ｌ４ナイト　とってもキレイ！　どうやって作ったの？（リ）　でも、オレが思うにステンドグラスではないと思うぞ（ヨ）

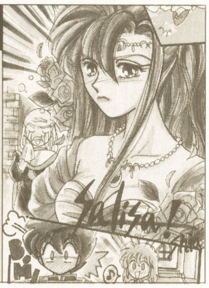


←No.546　ＡＲＯ　Ｌ２
他のも見てみたいです（リ）

想い出の１シーン／＋2LV

タイクーン城に戻ってきたバッツ一行。レナ姫、そして行方不明になっていたファリスことサリサ姫を迎えて大喜びの大臣たち。早速、祝宴が張られることとなり、いやがるファリスをおしてキチンとした格好に着替えさせる。ドレスをまとって美しい姫君の姿となったファリスを見て、思わずバッツもドキッ。「キ、キレイ……」　（Ｖより）

→No.63　竜連しあ　Ｌ２
こんなファリスなら、バッツじゃなくてもドキッとするわよネ(リ)



マエストロ植松の怪奇骨董音楽館

事の真偽はさておき幽霊、宇宙人、ＵＦＯ、予言等々、世の中にはなんと数多くの魅惑的な不思議が存在することでしょう。「いい大人がナ〜ニ馬鹿なこといってんだよ。ンなもん、あるわきゃねぇ〜だろ。」なんて罪深いこという人達もいますが、ま、これは趣味、嗜好の問題でして、盆栽いじってる人、釣りが好きな人、俳句詠む人、はたまた「リカちゃん人形…うふふ」。とか、色々いるわけですからオカルトだけを責めちゃいけません。

さてさて、かくいう私も若かりし頃は人並みに不思議体験をしたものです。幽霊が見えたり、一瞬のうちに遠い所へ行ったり、頭の中から声が聞こえてきたり、予備校の先生に太股触られたり（うーん、これはちょっと違うな…）と、オカルト人生を満喫しておったのですね。

しかしこんな話、周りの人達は誰も信じるわけありません。

やがてのぶお君は成長し音楽に目覚め、仲間とバンドを組んだりします。それまでこの手の話は、かつて藤波辰爾がドラゴンスープレックスを自ら禁じ手にしたがごとく、のぶお君の心中に封印しておかねばならなかったのですが、いざ話してみると音楽仲間には以外と「オカルト肯定派」が多かったのです。以来、様々な音楽屋さんに会ってきたけど「オカルト否定派」はどうも少ないようだぞ。

そういえばモーツァルトも怪しげな秘密結社の会員であったし、あの清田君もミュージシャンといえなくもない（……）。

果たして音楽とオカルトとの間には何やら密接なる繋がりが存在するのでありましょうか？

なんてこといって一回目からいきなり次号に続くのでした。

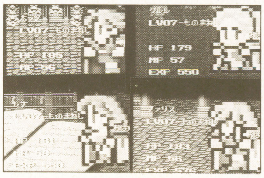
←このコーナーはＦＦの音楽担当者、植松マエストロ伸夫さんの協力によりお送りしております。今月から新シリーズです。感想文下さい。

ナイツ情報局

LV7クリア達成！

ヨ　先月のＬＶ９クリアで驚いていたら、今度はNo.759　埼玉県・畠山隆二くんがなんと全員ＬＶ７でＶをクリア！

リ　どうしてそれでクリアできるの？



→ＬＶは低くてもアビリティーはいっぱい！　これがクリアの秘密（ヨ）

FFグッズがいっぱい

ヨ　うわ、何このグッズの山？

リ　No.760　神奈川県・天地空海三七さんが集めたＦＦⅣ・Ｖグッズよ。



←今までに発売されたものは全部持ってるんですって。スゴイ！（リ）

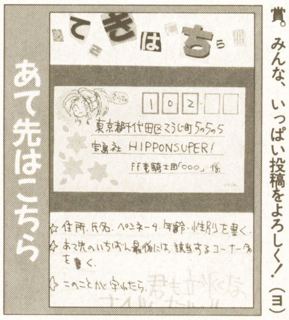
投稿まってま〜す

ヨ　さあ、今月のジョブ取得者は？

リ　あんこ猫さんには侍を、なあちゃさんには白魔道士（導師のジョブはないんです！）を、そして吟遊詩人楽団さんにはそのまま吟遊詩人のジョブをプレゼント！　次回から名乗ってネ。

ヨ　さて、今回からタイトルイラストを大募集！「ＦＦ竜騎士団」の文字が入ってれば、どんなのでもＯＫ。縦横比も自由にやってほしい。

リ　できれば季節感も入れてほしいナ。



←No.646　なあちゃ　Ｌ２
封筒をそのままあて先にするとはアイディア賞。みんな、いっぱい投稿をよろしく！（ヨ）

〈投稿時の注意２〉イラストの中の書き文字はなるべく大きく、誤字のないように。また、枠どりされるので、スミのほうには書かないようにしてください。なお、なるべく授業中に作品を描くのはやめましょう（笑）。

CLUB邪教の館

『魔神転生』が『真・女神転生』をもっと深くする

『ドラゴンクエスト』シリーズにおける『トルネコの冒険』。
『ファイナルファンタジー』シリーズにおける『ロマンシングサ・ガ』。
これらの大作ＲＰＧには、もう一つの新しい面が確実に誕生し、本シリーズとの色分けをするとともに、さらなる広がりを持たせようとしている。『真・女神転生』にも『ラストバイブル』という外伝があるが、さらに新しく『魔神転生』の仲間入りが正式に決定し、発表された。

これには本編と同じように注目をしようと思っている。『真・女神転生』の世界観を採用するから、という理由ではない。アトラスがシミュレーションＲＰＧを作ることそのものが、大きな期待を抱かせるに充分なのだ。

☆当クラブ所在地☆

何だかホントに「II」は順調らしい。来年早々の発売も、あながち夢じゃなくなってきた。そういえばそろそろ第一報が出てきてもおかしくない時期だなあ……。

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 宝島社 HIPPON SUPER!編集部 CLUB邪教の館係まで

㊙なぜ『魔神転生』が要注目ソフトなのかについての簡単な考察

まだアトラスが自社ブランドでソフトを発売するようになる前のことである。ある大手メーカーが発売した名作の誉れ高いファンタジーシミュレーションに〝K〞というイニシャルの作品がある。このソフトこそアトラスが開発したものなのだ。決して大ヒットとは言えなかったが、着実にファンをつかみ、続編が出るかと思われたが、その１作だけで終ってしまった。

さてさて、『魔神転生』の制作が発表されたが、実はこの話、ずいぶん前から聞かされていたことなのであった。もちろん具体化などまったくしておらず「構想がある」程度の話だったが、「あっ、〝K〞クラスのソフトになるのかなあ」とぼんやり思ったものである。

今でこそシミュレーションＲＰＧは珍しくはないが、〝K〞当時は斬新なアイデアとシステムが盛りこまれており、かなりハマらせられた。

そのアトラスが『魔神転生』を制作するのだ。昔からの〝K〞ファンだった私の心はときめく。

『真・女神転生』と『魔神転生』。相乗効果でお互いを高めあっていくことを心から望む。



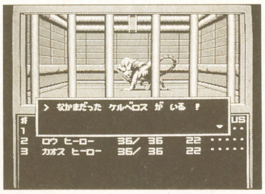
←カラーでお見せできないのが残念。画面のド真ん中のアナンタは、美しい紫色の姿だ。このようにすべての悪魔がしかるべきサイズで描かれているなら……かっこいいぞっ！ なお、容量は12Mで、発売日は未定

PCエンジン版はもうすぐ発売だ！

あと１カ月半ほどでＰＣエンジン版の『真・女神転生』が発売される。この記事が掲載される頃にはマスターディスクもアップし、発売の準備が急ピッチで進められていることだろう。ゲーム内容はスーパーファミコン版とほぼ同じなので、「まあいいや」と思ってる人もいるだろうが、随所に変更が加えられている。これがけっこうそそられるんだな。

まず右下の写真に注目。ケルベロスが檻の中に捕われている。吉祥寺で飛ばされてしまったあと、何と新宿に転送されてしまった彼は、ゴトウの手により捕まってしまうのだ。つまり、ここは市ケ谷のＢＩＦなにである。再び仲魔になるが、また飛ばされて、次に再会するのは……おっと、ここから先はプレイしてのお楽しみということで。

新悪魔についてはまだ不明。しかし驚くようなのが出てくるかも!?



←これがそのケルベロスだ。檻に閉じこめられているのを見ると、まるで動物園

MEMBER'S ONLY

●『真・女神転生』ってギリシア神話の神様が出てきませんよね。やっぱりどこか間抜けなところがあるからでしょうか？

CODE 0143 兵庫県 おぼこのし

★ははっ、確かに北欧神話などのハードな神と比べれば間抜けな感じはするね。しかしホントの理由はデミアン鈴木さんが、ギリシア神話の神を単に嫌いだからという説もあります。

●『真・女神転生』で霊界に行く方法を発見したぜ！ まず自分を眠くてどうしようもない状態にする。目が半開きになるぐらいがベスト。次にゲームを始め、いきなり全滅する。その後画面を見れば……もう気分は天国だぜ！ 一種のビデオドラッグだよ、これは。

CODE 0144 茨城県 昇龍脚!!

★いわゆる〝お花畑の魔法〞を使ったトリップ法でした。そのままテレビの中に吸いこまれてしまいなさい。

●単行本の武器イラストにあるメギドファイアーを見て、正面から顔からミサイル発射、命中すると周りのラッパが鳴り響くと思ったのは、決して私だけではないはずだわ！

CODE 0035 神奈川県 Ran2

★いーでしょ、あのメギドファイアー。誰かフィギュアを作ってくれないかと思っているんだけどなあ。



←CODE 0146 秋田県 ぼでぃすぺさる＝
あー、暑苦しい。夏なのに見苦しいぞ、こりゃ



←CODE 0147 埼玉県 ほひひひ～
口直してあります。「ピ」は「セ」を直してあるのね



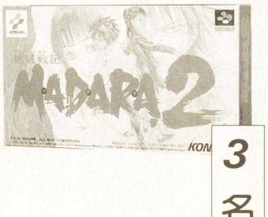
↑CODE 0032 広島県 山下進一
それにしてもメギドファイアーの人気高し。まさかあれほどのデザインだとは……。イラストのラフをもらったとき、ホントに背筋が凍りついたのだ。よーし、メギドファイアーのフィギュア作れる人を募集するぞっ！

●６月号の山路さん、７月号の闇白蛇さん。ボクのとなりのクラスで『真・女神転生』ファンをようやく見つけました。今、そいつとがんばって布教しています。１カ月でたった６人だけですが、１万人作るまでがんばります！

CODE 0145 東京都 魔創剣

★よし、キミは布教隊東京支部特攻隊長だ。不退転の決意で増やしてこいっ！

1



3名

↑コナミ

2



3名

↑BPS

3



☞ 5名

↑味の素

4



3名

↑セタ

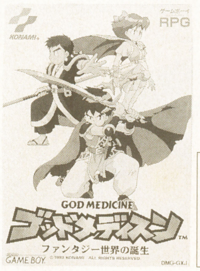
5



5名

↑ハドソン

6



3名

↑コナミ

1：SFC魍魎戦記MADARA2＋ゴッドメディスンうちわ
2：SFCヨッシーのクッキー
3：SFCもとこちゃんのワンダーキッチン（マウス対応）
4：SFCシルヴァ・サーガ2
5：PCCD風雲カブキ伝
6：GBゴッドメディスン＋うちわ
7：A.III.プロモーションビデオ
8：ゼロヨンチャンプTシャツ
9：春麗FANBOOK
10：卒業〜原画集
11：卒業〜ポスター
12：卒業〜テレカ
〠アンケートハガキに書いて送ってネ

PRESENT

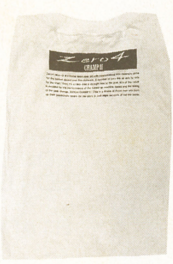
7



5名

↑アートディンク

8



5名

↑メディアリング

9



☞ 3名

↑NECホームエレクトロニクス

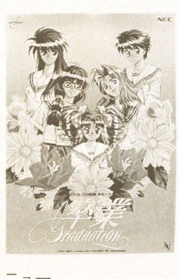
10



1名

↑NECアベニュー

11



10名

↑NECアベニュー

12



5名

↑NECアベニュー

7月号当選者発表

〠キャプテン翼Ⅳ×SFC
大阪府・山田輝　高知県・村瀬国広　愛媛県・渡辺博
〠ブレス・オブ・ファイア×SFC
茨城県・山岡規雄　東京都・鈴木みちか　大阪府・青山晴実
〠ダックテイルズ2×FC
鹿児島県・格元泉　神奈川県・小野崎浩　青森県・森山恵子
〠どらぼっちゃん文具セォト
愛媛県・上田栄治　兵庫県・中山麻紀　山口県・道坂充宏　東京都・室岡彩　千葉県・大田拓哉　富山県・井上洋博　北海道・佐藤彩香　鹿児島県・斉藤美道　京都府・間田真　秋田県・藤枝美奈
〠どらぼっちゃん魔法のトマト
鹿児島県・上川畑信江　神奈川県・吉尾智誓　東京都・阿部公三　三重県・布施実　茨城県・武田忠助　埼玉県・藤山真奈美　大阪府・宇都宮健二　東京都・高瀬光子　大分県・小尻田啓三　東京都・戸田幸男
〠どらぼっちゃんクリアケース
宮崎県・後藤大樹　東京都・白石英昭　千葉県・川崎紗野香　香川県・高尾明宏　秋田県・田松美和　神奈川県・細野優子　新潟県・渡辺清史　東京都・巷岡俊史　東京都・松原陽子　茨城県・加科貴志　愛知県・村瀬怜史　新潟県・阿部拓郎　福岡県・安森順一　山口県・加藤寛　埼玉県・田島徹　広島県・中山望　北海道・図司康裕　大阪府・山本安奈　埼玉県・長沢守　福岡県・鍋田辰実　福岡県・野口賢一　千葉県・白尾充史　東京都・宮本英征　香川県・松田晃　千葉県・米山隆史　東京都・井上淳子　埼玉県・上村薫　大分県・森田保彦　福岡県・小江哲朗　岐阜県・後藤真二　愛知県・石割太郎　東京都・近俊宏　岩手県・鹿内輝夫　長崎県・寺島由香　熊本県・鈴々樹杏子　島根県・薬師寺信二　大分県・山本大助　東京都・佐藤満　東京都・山崎渡　愛知県・河野清文　他60名
〠どらぼっちゃんパズル
福岡県・鹿内雅彦
〠ソニックウイングス×テレカ
千葉県・山本秀和　岩手県・斉藤茂　東京都・室井健作
〠ホームデータ社名変更記念ポロシャツ
大阪府・河野隆之　三重県・多田勇貴　千葉県・高濱浩司　岩手県・及川伸也　新潟県・平川克文　千葉県・石橋賢一　東京都・本多太郎　広島県・松本亮　東京都・浦田幸一　兵庫県・山崎裕　富山県・石黒祐司　秋田県・菊池友武

応募のメ切り

アンケートハガキに、欲しいプレゼントナンバーを書き、41円切手をはって送ってください！

9月3日金

当日消印有効

注：略号のSFC、FC、PC、MD、GBはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。
☞このマークは、他ではなかなか手に入らないアイテムです。

HIPPON SUPER!

●ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE



スポーツの秋。ヒッポン10月号は、期待の最新スポーツゲームを先取りチェック。大人気の『聖剣伝説2』もたっぷりと攻略する。お楽しみにっ!!

次号10月号は
9月3日発売!!

予価490円(税込)

編集後記

●いよいよ、日本国内でも「３ＤＯ」が正式に発表された。超ハイスペックを誇る規格だけにデモのグラフィッククオリティーと迫力はさすがだった。あとは、ソフト……。期待しちゃおうかな。（ハルク）

●男が最も真面目になるときとはいつなのか。仕事をするとき。趣味に熱中するとき。恋におちるとき。後悔するとき。反省するとき。その全てか。もっと真面目な男になりたいと最近思う。　（根本）

●狂おしいほどにハマッたよ、ＧＢ版『ゼルダ』に。ＳＦＣ版は早く〝先〟が見たくて、車の中にテレビ持ちこんでプレイしたもんなそういえば。ＧＢ版はシリーズ最高の出来。お推めです。　（元宮）

●近頃モノを知らない他人にイライラする事よりも、モノを知らない自分にイライラする事の方が多くなって来た。毎日２倍ずつバカになっていくよなきがするです。べんきょします。です。（アサノ）

●最近、ツイている時と、そうでない時とのギャップが激しい。どんな時でも動揺しないで自分を持っていられる人って、凄いなぁと感心してしまう。自分も、そういう人になりたいのう。　（よだ）

●ＳＦＣと一緒に『F-ZERO』を買って２年半。こないだ初めてキングリーグの最後のコースを見た。完走はできないけど。ぼくは『F-ZERO』さえあればさみしくなんかないやい。　（徳永）

●遊び人（？）の友達が結婚。なんでも田舎の豆腐屋のおかみになるのだが……。愛があれば……ってのを、改めて実感。　（サリー）

●夏が来た、憧れの彼女に声をかけて海へ行くぞ。もしダメだったら根本さんと海に沈む夕日を見て涙する予定。　（ゆーじ）

●格闘ゲームに飽きたらず、テコンドー＆骨法が趣味の友人と毎晩ストリートファイトに出かけています。命が足りゃせん。（マギー）

HIPPON SUPER!
1993年9月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●浅野耕一郎　根本康弘　元宮秀介　依田智雄　徳永佳明　戸田亘子
STAFF●キャラメルママ　辻事務所　ベントスタッフ　CB'S PROJECT　ゲームフリーク　ヘッドルーム　ターニングポインツ　GTV　山猫有限会社　インターラクト　ベニー松山　手塚一郎　成沢大輔　石埜三千穂　杉森建　猪野清秀　渡辺浩弐　佐久間亮介　内田聡　山住賢司　戸田裕二　鈴木伸一　佐藤大　後藤勝
DESIGNERS●バナナグローブスタジオ　遊デザイン室　DNA　M'S SPACE　ティースタジオ　アートサプライ
ILLUSTRATORS●高橋政輝　キャラメルママ　田中光　田口順子
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　㈱宝島社　〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
電話［編集部］03-3239-0237
［営業部］03-3234-4621(東京)　052-201-4181(名古屋)
06-204-1966(大阪)
印刷所　光村印刷株式会社

雑誌コード07689-09　Printed in Japan

HIPPON SUPER! 9月号アンケート

3

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			
ネオ・ジオ			
再販希望			

4 持っているハードと欲しいハード

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 （ ）

5 おもしろかったもの…○、興味のなかったもの…×

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35 36

6 編集部へのお便り等、どうぞ！

✂キリトリ✂

5 今月号でおもしろかったものには○を、興味のなかったものには×を、いくつでも選んで下さい。

1-□表紙 2-□HIP ON!~HEAD LINE NEWS 3-□聖剣伝説2 4-□HIP ON!~HIT CART&DATA FILE 5-□NEWS&INFORMATION 6-□TVゲームブロードウェイ 7-□SFC 8-□MD 9-□PC 10-□GB 11-□FC 12-□HOT GAME REVIEWワールドサッカー 13-□原由子の眠れぬ夜の小さなお話 14-□ゼルダの伝説～夢をみる島 15-□ユーザーズアイ 16-□FREE TALK REMEX 17-□テクノの部屋 18-□風雲！SLG城 19-□海外ゲーム雑誌の正しい読み方 20-□神話世界の旅人たち 21-□中古ソフト情報局 22-□ネオ・ジオスピリッツ 23-□スーパーマリオコレクション裏ワザ&超テク・得テク 24-□ストIIターボマニアックス 25-□PLAY THIS GAME Jリーグサッカー 26-□卒業 27-□スーパー忍II 28-□スーパーエアダイバー 29-□小説・異貌伝 30-□ウィザードリィ友の会 31-□ドラクエマスターズクラブ 32-□FFナイツ 33-□CLUB邪教の館 34-□コミック・クインティ 35-□NEW SOFT STREET 36-□新作スケジュール表

6 編集部へのお便り等、なんでもかんでも言いたい放題どうぞ！

（注）略号のSFC、FC、PC、MD、GBはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

HIPPON SUPER! 10月号は 9月3日発売です。どうぞお楽しみに!

ご協力ありがとうございました。

アンケート

アンケートはがきの
あてはまる番号の上に、
○を書き込んで下さい。

HiPPON SUPER! vol. 9

1 先月購入した他のゲーム誌を下から選んで下さい。

1-□ゲームボーイ 2-□ゲームボーイマガジン 3-□週刊ファミコン通信 4-□ファミリーコンピュータマガジン 5-□Theスーパーファミコン 6-□電撃スーパーファミコン 7-□㊭スーパーファミコン 8-□月刊PCエンジン 9-□電撃PCエンジン 10-□PCエンジンFAN 11-□㊭PCエンジン 12-□電撃メガドライブ 13-□BEEP! メガドライブ 14-□メガドライブFAN 15-□Vジャンプ 16-□電撃王 17-□コンプティーク 18-□クイン 19-□その他

2 HiPPON SUPER! で取り上げてほしいアイドルまたはタレントを、1人（1組）だけ選んで記入して下さい。

3 あなたがこれから欲しいソフトと再販希望のソフトを、1位から3位まで記入して下さい。

4 あなたの持っているハードには全て○を、これから欲しいハードには1つだけ◎をつけて下さい。

1-□ファミコン(ツインファミコンを含む) 2-□スーパーファミコン 3-□ゲームボーイ 4-□PCエンジン本体 5-□PCエンジンスーパーCD-ROM²(CD-ROMを含む) 6-□PCエンジンDuo(Duo-Rを含む) 7-□PCエンジンGT 8-□メガドライブ 9-□MEGA-CD 10-□ワンダーメガ 11-□ゲームギア 12-□ネオジオ 13-マーティ 14-□その他

▼プレゼント応募のしめきりは9月3日（当日消印有効）です。

▼プレゼントページは本誌の135ページにあります。

✂キリトリ✂

郵便はがき

41円
切手を貼って
送ってネ！

102

東京都千代田区
麹町5-5-5
㈱宝島社
HiPPON SUPER! 編集部
読者プレゼント係

ご住所	〒 TEL （ ）		
お名前		歳 男・女 この本を買った日	
学年 職業		希望する プレゼント ナンバー	

1 先月購入した他のゲーム機

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19（ ）

2 取り上げてほしいアイドルやタレント


T&E SOFT
心熱き、夏が来る。
SWORD WORLD SFC™
ソード・ワールドSFC
いよいよ、旅立ちの時が来る。
心熱く、夏を待ちかねた冒険者たちよ、
今こそ己の精神と力を解放し、
フォーセリアに新しい歴史を刻み込め。
志茂田景樹・WINK
日本史上、最高※のテーブルトークRPGを原作に誕生。
だから、●シナリオが面白い。●キャラの成長が楽しい。●バトルが奥深い。
※原作文庫本の売り上げ総数、国内最高の300万部。
8月6日、壮大な冒険ファンタジーの幕が開く。
■スーパーファミコンソフト 12M＋バッテリーバックアップ 標準価格9,800円（税別） ©1993 T&E SOFT/グループSNE
株式会社ティーアンドイーソフト ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757 新製品情報テレフォンサービス 052-776-8500
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

闘う美少女列伝

miki hareyama









不知火 舞

餓狼伝説2といえば、そうあの強くてきれいな舞ちゃん！　すっかりキャラクターになりきった晴山ミキちゃんを独占特写!!







 ●撮影／山田崇博　スタイリスト／屋良艶美　ヘアメイク／瀬川真奈美　構成／FUNKY GROOVE STUDIO

virtual idol



晴山ミキ はれやま　みき

●S50.9.21.●43Kg●T：161、B：80、W：58、H：82、S：24●O型●出身地：埼玉県●最近興味を持った本：宜保愛子「私が霊能者になって」●好きなスポーツ：バスケットボール●好きな：嫌いなタイプ：明るい人：乳毛や胸毛のある人●尊敬する人：氷室京介

●今回、表紙に登場してくれた晴山ミキちゃん。ミキちゃんはＳＮＫ『龍虎の拳』ＣＭの「ユリ」役で見たことがある人も多いと思うけど、『餓狼伝説２』ＣＭの「不知火舞」役でもお馴染みなんじゃないかな？　この他に、明治製菓の「果汁グミ」ＣＦ、三菱のカーオーディオイメージガールとして活躍中だ。レギュラー番組では大阪：毎日放送（1179Hz）でＳＮＫが制作協力・提供しているラジオ番組『一撃／ネオ・ラ・ジオ』（毎週土曜日　深夜１：30〜２：30）で、北野誠氏、佐竹雅昭氏に囲まれて楽しくON AIR中だ／　そこでミキちゃんより一言。「あたしもがんばってるんで、番組におハガキ、ドシドシ下さいね♥」



←笑ってはいるが、一応『龍虎の拳』CM撮影時のミキちゃんだ。『リョウ』の妹役「ユリ」を演じている。あ〜ん、お兄ちゃん♥ もっとぶって……コラコラ



花蝶扇!!



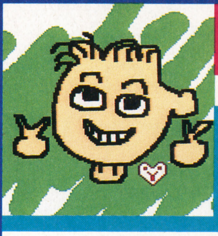
愛のコラム　誰が何といおうと、僕は餓狼伝説が好きなのだ

僕自身、格闘技というのが、大変好きで、格闘アクションゲームも、発売されているものは、ほとんど遊んでいるんだけど、中でも『餓狼伝説』シリーズが好きなのは、他の作品に比べて、キャラクターの性格が非常にわかりやすくて、感情移入がしやすいから。設定書やマニュアルでキャラクターの性格を知ることはできても、実際のゲーム画面からそれがにじみ出てくる作品って少ないでしょ。その点『餓狼伝説２』なんかでは、挑発ポーズひとつ取ってみても、キャラクターの性格が良くわかるし。

それから『２』で初登場の女性キャラクター「不知火　舞」について。あれはもともとニンジャマスターっていう男性のキャラクターだったらしいんだけれど、「１」に登場するキャラクターがすべて男性であった為、全体として重々しいイメージになってしまったので、「２」では急遽花を添える意味で女性のキャラクターに変更されたんだそうだ。それにしても凄い格好だよな。Ｔバックで画面狭しと動き回るんだもんなぁ。

『スペシャル』も登場するし、シリーズを一度も遊んだことのない人は、ぜひ遊んで欲しいな。

（編集部・依田智雄）



今日から安全日 ナイスデイ!!

WRITTEN BY SALLY TSUYUKI

晴山ミキ、17才。「しっかり働いてゆったり遊ぶ」という魅力のCMガールは、なんと高校3年生。

女格闘家が街にやって来た

……というワケで、今回のゲストは「晴山ミキ」ちゃんである。

17才。某女子校に通う高校３年生。しかも好きな男性のタイプが「元祖・加勢大周」。ウケを狙って「新・加勢大周」といっても許される年頃なのである。

今、私はあえて「17才」という年齢を「女の子にとっての人生の踏切台」と呼ぼう。ティーンエイジャーという響きが最も似合う年齢、とでもいったらよいのか。これからの自分の運命を左右しかねないような……。まぁ､「断頭台」というようなダーティなイメージで考えてもらっては困るのだが。あの〝みんながんばって、あたしもがんばるから〞渡辺美里」にしろ、過去のセブンティーンコンテストでは惜しくも（デヴュー前おニャンコ）「国生さゆり」にグランプリを奪われてしまったが、歌唱賞でご覧のとおりの不動の地位を築き上げる。その土台は、そう。彼女と同じく17才。さかのぼれば、数奇な運命をたどった「ジャンヌ・ダルク」が神の啓示を受けて白馬にまたがり、イギリス軍を撃破してオルレアンを奪還したのも約17才の時である。そして、「晴山ミキ」。この年齢をどう乗り切るかの「人生の踏切台」である、「17才」なのである。



さて、今年３本のＣＦを抱えている彼女は一体、この「17才」をどう乗り切るのか。「あたしね、人生のモットーが『楽して生きる』なんです。どうやって、楽しようかってそればっかり（笑）。歌手とか女優さんに興味があるかですか？　……そうですねぇ、今のところは学校なんかの事で頭がいっぱいで（笑）。でも、歌とかは好きで、よくカラオケとか行ったりするんです。十八番ですか？　ドリカム（ドリームズカムトゥルー）の『太陽が見てる』とかＺＡＲＤですね。……でも自分でいうのもおかしいけど、あたしってあんまり芸能人向きじゃないと思うんですよね。」

そう語るメイク越しの瞳は、内に秘めた強さを持っていた。

「晴山ミキ」17才。運命の時は「今」なのである。



●サイン入り写真、プレゼント／
今回、撮影に使われた晴山ミキちゃんのポラロイド写真をなんとサイン付きで、５名の読者にプレゼント／「今日から安全日：晴山ミキ写真プレゼント」係までどしどし応募してくださーい。

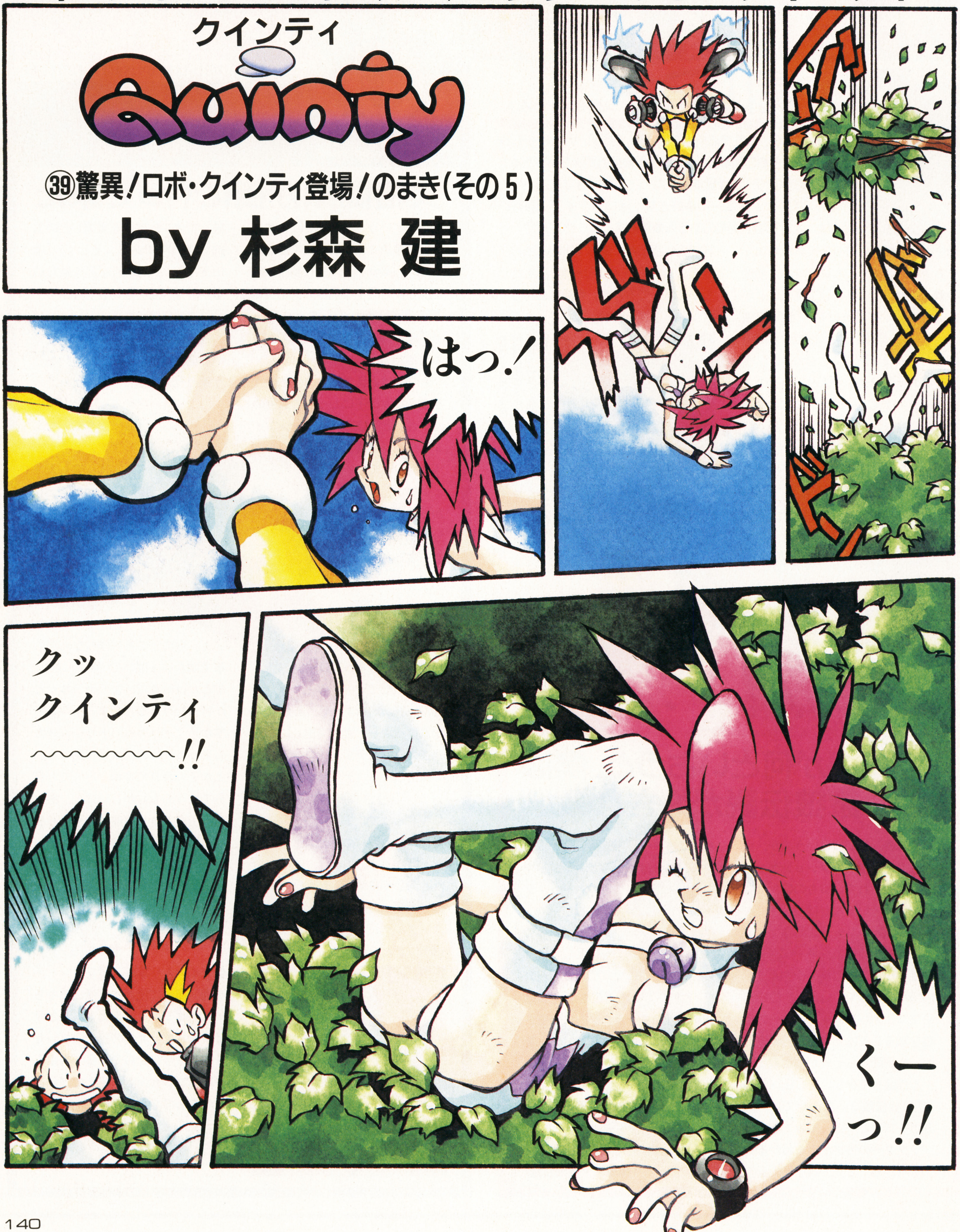
ロボ・クインティの猛攻に、なすすべのないクインティ…

Quinty

クインティ

㊴驚異！ロボ・クインティ登場！のまき（その５）

by 杉森 建





全国100万人の隠れクインティ・ファンの諸君！ ファンレターは堂々と編集部「クインティ」係まで！

つづく

ファミコンスペースワールド'93特報!!

New Soft Street

毎年開催される夏のビッグイベント『ファミコンスペースワールド』。今月は出展予定タイトルリスト付きで特集します。もちろんPCエンジン、メガドライブの最新情報も紹介します。

注目タイトルが目白押し!!

今年も８月の25日、26日の二日間に渡って、「ファミコンスペースワールド」が晴海・東京国際貿易センターで開催される。任天堂ハードのサードパーティが参加する展示会としては国内最大のもので、約80社、250あまりのタイトルの出展が予定されている。

この展示会に出展される作品は全て８月26日現在、未発売のものであるため、ユーザーが実際に手に触れるのが初めてになる作品も多いはず。

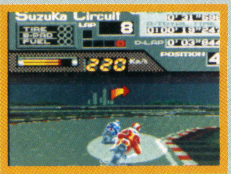
さて、気になるのは出展されるタイトルの方。昨年『ドラゴンクエストV』を出展したエニックスは、『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』を含む数タイトルを出展予定。同じく昨年『ファイナルファンタジーV』を出展していたスクウェアは、人気ＲＰＧの続編『ロマンシング・サ・ガ２』を出展する。どちらもＳＦＣのＲＰＧとしては前人気の高い作品だけに、当日のブースは混雑が予想される。任天堂では人気のファンタジーＳＬＧ『ファイアーエムブレム』の最新作がＳＦＣで登場。他にもＤＳＰ搭載のカーレース『ＦＸトラックス』など数タイトルが出展予定。

まだまだ注目タイトルはたくさんあるので、この２ページに掲載した出展予定リストを要チェック!!



↑昨年の会場内の様子。今年も混雑するかな？

出展タイトルを一部紹介!!



←ナムコから出展予定の『エイトアワーズ』。鈴鹿８耐を題材としたバイクレースゲーム



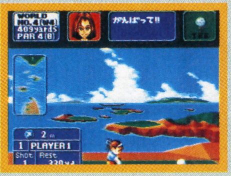
←イマジニアの『ウルフェンシュタイン３Ｄ』。３Ｄスクロールが滑らかなアクションＳＴＧだ



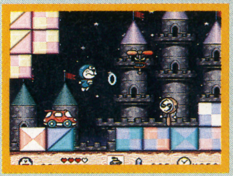
→メルダックの『スーパーピンボール～ビハインド　ザ　マスク』。本物の台の様な美しさ



→データイーストの『戦え原始人３(仮)』。今度の主人公は、"１"のジョー＆マック



←アスク講談社の『ナイスＤＥショット』。高性能ポリゴン採用の３Ｄゴルフ。立体感がイイ



←エポック社のドラえもんシリーズ最新作『のび太のトイズランド大冒険』アクションゲームなのだ

メーカー	タイトル	機種	ジャンル
アイ・ジー・エス	お茶の間伝説	SFC	ETC
	アルマジロII	FC	ACG
	アルマジロ外伝	GB	ACG
アイマックス	スーパー麻雀2　本格4人打ち!	SFC	ETC
アイレム	R・TYPE　III	SFC	STG
	大工の源さん(仮)	SFC	ACG
	アンダーカバーコップス	SFC	ACG
	大工の源さん2	FC	ACG
	大工の源さんクイズトライアスロン	FC	QZG
	アンダーカバーコップス	GB	ETC
	最後の忍道	GB	ACG
アクレイムジャパン	MVPベースボール	SFC	SPG
	モータルコンバット(仮)	SFC	ACG
	T-2　ザ・アーケードゲーム	SFC	STG
	MVPベースボール	GB	SPG
	クリスティーワールド	GB	PZG
	T-2　ザ・アーケードゲーム	GB	STG
アスキー	アルディライトフット	SFC	ACG
	けろけろけろっぴの冒険日記	SFC	RPG
	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム!	FC	ACG
	ウィザードリィ・外伝III	GB	RPG
アスク講談社	ナイスDEショット	SFC	SPG
	エイリアンVSプレデター	GB	ACG
アスミック	バトルZEQUE伝	SFC	ACG
	F15　スーパーストライクイーグル	SFC	SLG
	決戦!　ドカポン王国IV　～伝説の勇者たち～(仮)	SFC	ETC
	鋼鉄の騎士2　一砂漠のロンメル軍団一	SFC	SLG
	馬券王V3	GB	SLG
アテナ	影忍　シャドウストーカー	SFC	ACG
アトラス	魔神転生	SFC	SLG
	カブキロックス	SFC	RPG
	女神転生外伝ラストバイブルII	GB	RPG
アルトロン	化学者ハリーの波乱万丈	SFC	ACG
	オリビアのミステリー	SFC	PZG
	ウィーアーバック	SFC	ACG
	リトルマジック	SFC	PZG
	トムとジェリー2	GB	ACG
E.A.ビクター	スペース・ファンキー　B.O.B.	SFC	ACG
	NBA'94(仮)	SFC	SPG
	ホッケー'94(仮)	SFC	SPG
	NFL'94(仮)	SFC	SPG
	ジェームスポンドII(仮)	GB	ACG
イマジニア	ラスベガスドリーム	SFC	ETC
	若貴大相撲　～夢の兄弟対決～	SFC	SPG
	ウルフェンシュタイン3D(仮)	SFC	ACG
	ドラッキーの草やきう	SFC	SPG
インテック	夢幻の如く	SFC	RPG
インフォコム	ZOOL	SFC	ACG
	ZOOL	GB	ACG
ヴァージンゲーム	クールスポット	SFC	ACG
	ヤング・メーリン	SFC	RPG
	Super Ali's Boxing	SFC	SPG
ヴィジット	アップルシード	SFC	ACG
エニックス	樹帝戦紀	SFC	SLG
	アクトレイザー2　～沈黙への聖戦～	SFC	ACG
	ドラゴンクエストI・II	SFC	RPG
	ガイア幻想紀	SFC	A･RPG
	ブレインロード	SFC	A･RPG
	いただきストリート2	SFC	ETC
EPICソニー	迦楼羅王	SFC	ACG
	ソルスティスII	SFC	ACG
	白熱プロ野球'94　ガンバリーグ3	SFC	SPG
	ユートピア	SFC	SLG
エポック社	はた山ハッチのパロ野球ニュース!　実名版	SFC	SPG
	ドラえもん2　のび太のトイズランド大冒険	SFC	ACG
エンジェル	美少女戦士セーラームーン	SFC	ACG
	SD機動戦士ガンダム2	SFC	ACG
	横山光輝　三国志II	SFC	SLG
	サイボーグ009	SFC	ACG
カプコン	アラジン	SFC	ACG
	ロックマン6	FC	ACG
	天地を喰らう	GB	RPG
カルチャーブレーン	スーパーチャイニーズワールド2	SFC	A･RPG
	ファーストクイーン	SFC	SLG
キングレコード	スーパー競走馬　風のシルフィード	SFC	SLG
	アストラルバウト2	SFC	ACG
	勝馬予想　競馬貴族	GB	ETC
ケイ・アミューズメントリース	龍虎の拳	SFC	ACG

メーカー	タイトル	機種	ジャンル
ケイエスエス	スーパービンゴ(仮)	SFC	ETC
ケムコ	X ZONE(スーパースコープ専用ソフト)	SFC	STG
	トップレーサー2	SFC	RCG
	スーパードラッケン	SFC	A・RPG
	ミッキーマウスV	GB	PZG
光栄	Winning Post	SFC	SLG
	信長の野望・覇王伝	SFC	SLG
	ホイホイ・ゲームボーイ版	GB	PZG
ココナッツジャパン	パチスロラブストーリー	SFC	ETC
	パチンコウォーズ2	SFC	ETC
	バーチャルウォーズ	SFC	ACG
	インディ・ジョーンズ	FC	ACG
	パチ夫くん	GB	ETC
	バーチャルウォーズ	GB	ACG
	インディ・ジョーンズ	GB	ACG
コナミ	NFLフットボール	SFC	SPG
	T.M.N.T ～ミュータント ウォーリアーズ～	SFC	ACG
	がんばれゴエモン2 ～奇天烈将軍マッギネス～	SFC	ACG
	ツインビー ～レインボーベルアドベンチャー～	SFC	ACG
	リーサル エン フォーサーズ	SFC	STG
	真・麻雀	SFC	ETC
	T.M.N.T.3 ～タートルズ危機一髪～	GB	A・RPG
	タイニー・トゥーン アドベンチャーズ2	GB	ACG
コブラチーム	バスタード ～暗黒の破壊神～	SFC	ACG
	仮面ライダー ～恐怖！ 復活のショッカー軍団～	SFC	ACG
サミー	実戦パチスロ必勝法	SFC	SLG
	ダイナミックスタジアム	SFC	SPG
ザムス・バンプレスト	あさめしまえにゃんこ	SFC	PZG
	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦	SFC	RPG
	剣勇伝説YAIBA	SFC	A・RPG
	ソウル&ソード	SFC	RPG
	超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー	SFC	STG
バンプレスト	鉄腕アトム	SFC	ACG
	フォーチュンクエスト	SFC	ETC
サンソフト	高校サッカー 全国制覇の夢	SFC	SPG
	フラッシュバック(仮)	SFC	ACG
	へべパズル(仮)	SFC	PZG
	レミングス2(仮)	SFC	PZG
	スーパーへべれけ(仮)	SFC	ACG
	エアロ・ジ・アクロバット(仮)	SFC	ACG
	スピーディーゴンザレス(仮)	GB	ACG
ジー・アミューズメンツ	ファイナル・ストレッチ	SFC	RCG
ジャレコ	スーパー3Dベースボール	SFC	SPG
	スーパーJ・カップサッカー	SFC	SPG
	ラッシング・ビート 修羅	SFC	ACG
ショウエイシステム	イデアの日	SFC	RPG
スクウェア	ロマンシング サ・ガ 2	SFC	RPG
	ミスティック クエスト	SFC	RPG
	アルカエスト	SFC	ACG
セタ	デザートファイター	SFC	STG
	スーパーリアル麻雀PⅣ(仮)	SFC	ETC
ソフエル	モンスターメーカー3 ～光の魔術師～	SFC	RPG
	鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング	SFC	SPG
タイトー	スーパーH.Q.(仮)	SFC	RCG
	スーパー究極ハリキリスタジアム	SFC	SPG
	ソニックブラストマン2(仮)	SFC	ACG
	ダライアスフォース	SFC	STG
	忍者ウォーリアーズ(仮)	SFC	ACG
タカラ	装甲騎兵ボトムズ	SFC	STG
	ミラクル★ガールズ	SFC	ACG
	スーパー人生ゲーム	SFC	ETC
	餓狼伝説2	SFC	ACG
	RPG人生ゲーム	FC	RPG
ダイナミック企画	紫炎 ザ・ブレードチェイサー	SFC	ACG
チュンソフト	トルネコの大冒険 ～不思議のダンジョン～	SFC	RPG
	かまいたちの夜	SFC	AVG
T&Eソフト	マスターズ 遥かなるオーガスタ2	SFC	SPG
	バイキングの大迷惑	SFC	ACG
	マジパラ	SFC	ETC
テイチク	ザ・ラストバトル	SFC	RPG
データイースト	戦国伝承	SFC	ACG
	ABC マンデーナイト フットボール	SFC	SPG
	戦え原始人3(仮)	SFC	ACG
データム・ポリスター	キーパー	SFC	PZG
	メルヘンアドベンチャー コットン100%	SFC	STG
テクノスジャパン	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語	SFC	ACG
	熱血！ すとりーとバスケット	FC	SPG
	くにおくんの時代劇だよ全員集合！	GB	ACG
テクモ	アクタリオン	SFC	RPG
	テクモスーパーボウル	SFC	SPG
東映動画	北斗の拳7	SFC	ACG
東芝EMI	バトルマスター ～究極の戦士たち～	SFC	ACG
	ソード・マニアック	SFC	ACG
東宝	超ゴジラ	SFC	SLG
	らんま½ 朱猫団的秘宝	SFC	RPG
	ポコニャン！	GB	ACG
徳間書店インターメディア	東尾修 監修 スーパープロ野球スタジアム	SFC	SPG
	永遠のフィレーナ(仮)	SFC	RPG
	ヤダモン ワンダランドドリーム	SFC	AVG
	ラブクエスト	FC	RPG
トミー	スーパーUNO	SFC	ETC
	アクセルブリッド	SFC	ACG
	エスパークス ～異時空からの来訪者～	SFC	A・RPG
	UNOスモールワールド	GB	ETC
	アメリカ横断ウルトラクイズ4	GB	QZG
トンキンハウス	イースⅣ MASK OF THE SUN	SFC	A・RPG
	スーパータリカン	SFC	ACG
ナグザット	本格麻雀 徹萬	SFC	ETC
ナムコ	スズカエイトアワーズ	SFC	RCG
	幽☆遊☆白書	SFC	未定
	ファミリージョッキー2(バーコードボーイ対応ソフト)	GB	SLG
	カットビロード(バーコードボーイ対応ソフト)	GB	RCG
	ファミスタ3(バーコードボーイ対応ソフト)	GB	SPG
日本テレネット	エースをねらえ！	SFC	SPG
日本ファルコム	美少女剣士ぽっぷるメイル(仮)	SFC	A・RPG
日本物産	スーパーニチブツマージャン2 全国制覇篇	SFC	ETC
	めざせ！ 三冠馬(仮)	SFC	SLG
	ストリートダンク(仮)	SFC	SPG
任天堂	FXトラックス(仮)	SFC	RCG
	サウンドファンタジー(仮・マウス専用)	SFC	ETC
	ファイアーエムブレム(仮・マウス対応)	SFC	SLG
	マリオとワリオ(マウス専用)	SFC	ACG
	テトリス フラッシュ(仮)	FC	PZG
	カービィ ピンボール(仮)	GB	ETC
	スーパーマリオランド3(仮)	GB	ACG
	テトリス フラッシュ(仮)	GB	PZG
	ドンキーコング	GB	ACG
パック・イン・ビデオ	ファイナル・ノックアウト	SFC	SPG
	ワールドワイドサッカー	SFC	SPG
	山猫バブジーの大冒険	SFC	ACG
	ぎゅわんぶらぁ自己中心派2	SFC	ETC
	熱血バレーボール ニッポンチャチャチャ	SFC	SPG
	GOGOドッヂリーグ	SFC	SPG
バップ	スーパーダブル役満	SFC	ETC
	777ファイター	SFC	ETC
	ダブル役満II	GB	ETC
ハドソン	新桃太郎伝説	SFC	RPG
	Jリーグ スーパーサッカー(仮)	SFC	SPG
	桃太郎伝説外伝	FC	RPG
バリエ	新日本プロレスリング 超戦士IN闘強導夢	SFC	SPG
	遊人 雀獣学園	SFC	ETC
バンダイ	ドラゴンボールZ 超武闘伝2(仮)	SFC	ACG
	幽☆遊☆白書(データック専用ソフト)	FC	ACG
	クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだゾ	GB	ACG
ビーアイ	ストリートバスケット3on3(仮)	SFC	SPG
	伊達公子のバーチャルテニス	SFC	SPG
	バトルラッシュ(仮)	FC	ACG
BPS	スーパーテトリス2+ボンブリス	SFC	PZG
	テトリス 武闘外伝(仮)	SFC	PZG
ビクターエンターテインメント	クラシック・ロード	SFC	SLG
	スーパー・スター・ウォーズ／帝国の逆襲	SFC	ACG
ビック東海	タイムスリップ	SFC	ACG
	ルクル	GB	PZG
ヒューマン	スーパーファイヤープロレスリング3	SFC	SPG
	ヒューマングランプリ2	SFC	RCG
FORUM	ファイナルセット	SFC	SPG
ヘクト	サラブレッドブリーダー	SFC	SLG
	ホーリーストライカー	SFC	ACG
ポニーキャニオン	ウルティマ7	SFC	RPG
	将棋 風林火山	SFC	ETC
	スーパーハスラー	SFC	SPG
	ウルティマ 失われたルーン2	GB	RPG
マイクロネット	RIDDICK BOWE BOXING	SFC	SPG
	ローマ興亡史	SFC	SLG
マジファクト	美神伝説Zoku	SFC	ACG
ミサワエンターテインメント	ジミーコナーズのプロテニスツアー	SFC	SPG
	ワールドクラスラグビー2 ～国内激闘編'93～	SFC	SPG
	スーパー勝馬投票券(仮)	SFC	ETC
メサイヤ	バトルトード	SFC	ACG
	バトルトード	GB	ACG
メルダック	スーパーピンボール	SFC	ETC
	レーシングファイター	SFC	RCG
	長嶋茂雄 炎の野球伝説	SFC	SPG
やのまん	アレサ	SFC	RPG
	サッカーキッド	SFC	ACG
	トリネア	SFC	A・RPG
	ラプラスの魔	SFC	RPG
ヨネザワ パーティルーム21	スーパーホッケー'94	SFC	SPG
	サージェントサンダースコンバット	SFC	SLG

ここで皆さんにお知らせ。『ファミコンスペースワールド93』のチケットを2人1組で50組プレゼントします。8月の25日か26日のどちらか希望日を明記の上、以下の宛先まで送ってください。〒102 東京都千代田区麹町5-5-5宝島社HIPPONSUPER！『ファミコンスペースワールド93チケット係』

期待の新作追跡情報 SFC ドラゴンクエストI・II

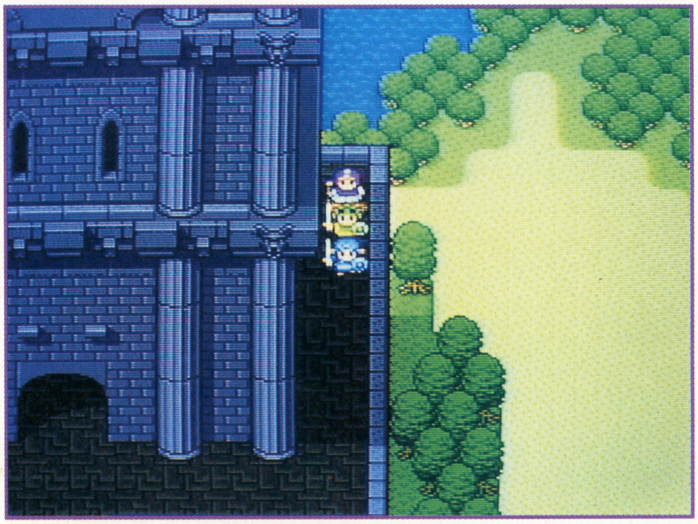
■エニックス■発売日未定■価格未定

●RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

あの名作が帰ってくる！IIの写真も続々到着

名作中の名作、ドラクエシリーズの原点である『ドラゴンクエスト』と、『ドラゴンクエストII～悪霊の神々～』が、2作まとめてSFCに移植されるぞ。もうみんな知ってはいると思うけど、懐かしいあの場面やこの場面が、SFCの美しいグラフィックで再現されるのを見ると、やっぱりジーンと来てしまうのだ。『II』からの写真を中心に、ここは新着写真をじっくりと見てもらうこととしよう。しかし、最近は『マリオコレクション』といい、リバイバルブームの兆し。FCからの移行ユーザーにとっても、SFCから新たにゲームの世界に入ってきた人にとっても、これはうれしい限りだよね。

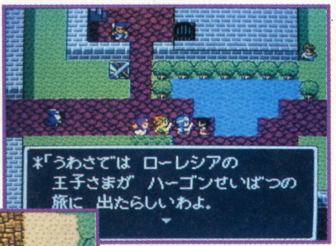
すでにお知らせしている通り、基本的なシナリオは変更なし。ただし、シリーズ共通部分のシステムや、操作性、さらにはグラフィックなどには、シリーズの最新成果が存分に投入されている。特に『II』の戦闘画面の出来映えは、『V』と見間違えそうなほど。アークデーモンやブリザードの恐怖が、今、甦るのだ!!



↑あまり見事にグレードアップしたために、ここがいったいどこなのか、よくわからないほど。なんとなく見覚えはあるんだけどね



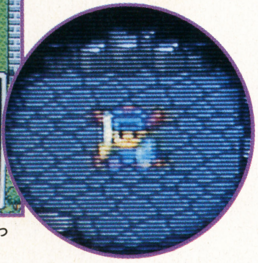
←悪夢のような「あのダンジョン」も健在。落とし穴がぁ～



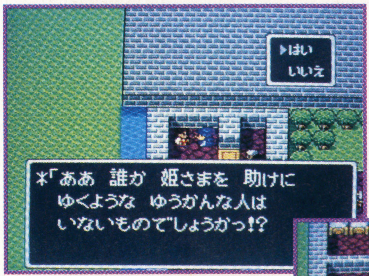
↑こちらは『II』より。それは、ぼくのことなんだよ～ん



↑町のようすも『V』なみに整備された。なんとなく記憶に残っている会話も、新鮮な気持ちで楽しめるね

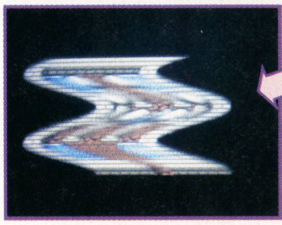


↓『I』のダンジョンのようすは、こんな表現になったぞ



←これは『I』のどこかの町だろうね。しかし、主人公の姿が青い鎧じゃないのはどうしてなんだろう。もしやその時の装備で……？

おなじみ旅の扉効果も登場





←うん、これは覚えてる。『II』の最初の城の中だね。確か、目の前にあるのが旅の扉で、海の中の小さな島につながってたよね

戦闘シーンはここが変わった!!

好評でありながら、モンスターの出現数が増えたために消えていった、『I』の背景付き戦闘画面。これがグレードアップして復活したのはもちろんのこと、『II』の戦闘画面は、黒バックから一転して『V』なみのゴージャスなものに。懐かしいモンスターたちが、新たな舞台を得て大活躍するぞ。とりあえずは、リカントマムルとアークデーモンの雄姿を拝んでくれ！

ドラゴンクエストI



↑『V』で登場した、魔法や攻撃効果のアニメ表示も取り入れられたのだ。雰囲気はオリジナルそのままに保ちつつ、グラフィックは美しく。かつてのファンの期待を裏切らない出来映えだ

ドラゴンクエストII



↑この背景は、当然モンスターの出現場所によって変わってくる。これはどうやらダンジョンの中みたいだけど……。ロンダルルキアの雪景色とか、どんな風になるのか楽しみだね！

『VI』の制作が発表されたぞ!!

『VI』って？ もちろん『ドラゴンクエストVI』のことだ！ シナリオとゲームデザインは堀井雄二氏、音楽はすぎやまこういち氏、キャラクターデザインは鳥山明氏。メインプログラムは『III』以降の制作にも携わっていた実力派、山名学氏。「これまでのシナリオ先行型とは一変させ、自由度を高めたい」（堀井氏）とのこと。グラフィックも大改革する予定。続報を待て！



←「自由度が高く、ある意味で難しくなるかも」と堀井氏。ロムカセットで、来年夏の完成を目指している

SFC 魔神転生

■アトラス■発売日未定■価格未定

●SLG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

メガテン風味のRPG的シミュレーション

舞台は近未来の東京。街に潜む悪魔たちと交渉し、従えた魔獣たちを合成。より強い魔獣を作り出しては、新たな魔獣との戦いを続ける……。そう、これはあの『女神転生』の世界を舞台に、交渉、合成というメガテン特有のフィーチャーを盛り込んだシミュレーションRPGである。全64のマップをシナリオに従って攻略。スタート時のユニットは、ヒーローとヒロインの2人で、戦闘中、敵ユニットとの交渉により自軍のユニットを増やしていくシステム。そして増やしたユニット同士を合体させ、より強力なユニットとして部隊に加えることができる。これぞメガテンの醍醐味、メガテンだからできたこのシステムなのである。ハイクォリティなビジュアル、合成シーンの演出も凄絶。ファンならずとも手に入れたい。



→フィールドはこのようにビジュアル的でなじみやすい。この画面でユニットを操作



←マップにはさまざまな地形がある。草原、川だけでなく建物の姿も見えるぞ





↑コマンドの選択シーンはこんな感じ
←敵ユニットとの戦闘シーンの一部ユニットもザコとはいえ、キャラクターは細部まで描き込まれている
↓敵ユニットその2。ユニットたちの姿ばかりでなく背景もかなり細かいね







→空、大地の描き込みが凄い。敵も大迫力なのだ
↑魔獣合成シーンの演出。より神秘的になっているのだ

SFC ソウル アンド ソード

■ザムス・パンプレスト■12月17日発売■¥9800

●RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

ザムスから一風変わったファンタジーRPGの登場だ。ゲームの部隊は冒険者たちが夢と希望を抱く島「ヴァルカノン」。仲間を見つけ、町で情報収集をし、数々の冒険をするのだが、今までのRPGとはちょっと違うぞ。

シナリオの組み合わせで変化するマルチシナリオや、宿泊や移動での日数の経過、時間の浪費を防ぐマップシステムなどが盛り込まれており、困ったときの借金もできるのだ。

戦闘においては、AI機能、細かいパラメーターによるレベルアップができるようになっている。



→さまざまな種類のシナリオ30余りも用意されている。意外なジャンルもあるぞ



←フィールドでの移動は目的地に応じてかかる日数が決まる。ボードゲームみたいだ

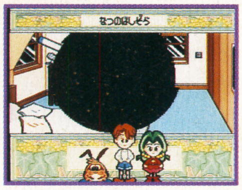
SFC ヤダモン ワンダランドドリーム

■徳間書店■11月発売予定■¥8,800(予)

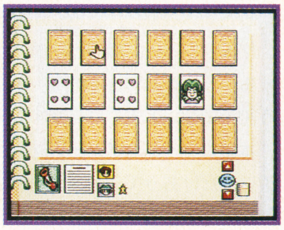
●ETC ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

画面をクリックすることでストーリーが展開する、SFC初のマウス対応のアドベンチャーゲーム。ヤダモンを中心とした仲良し3人組を操作して、魔女の森の女王様が無くした魔法石を集めるのが目的だ。

ゲーム途中にはミニゲームが用意されていて、楽しく冒険を進められるぞ。また、1度クリアした場面を飛ばし読みできるアルバムモードや、ミニゲームだけを遊べるミニゲームモードも用意されているので、エンディングを見たあとでも遊べるのだ。



←画面の望遠鏡をクリックすると、夏の星空を見ることができるのだ。このように、さまざまなアクションが展開する



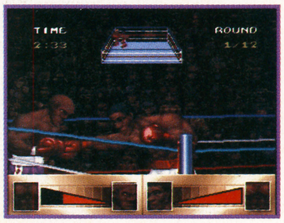
→ミニゲームの一つ、神経衰弱。簡単だが、こういうのに限って奥が深いんだ

SFC リディック・ボウ ボクシング

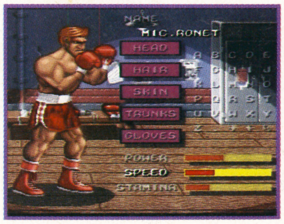
■マイクロネット■11月13日発売予定■¥8400

●ETC ●2P同時可 ●バックアップ ●カートリッジ

本格的ボクシングゲーム。プレイヤーのキミは、世界ヘビー級チャンピオン、リディック・ボウに挑戦するべくリングに立ち上がるのだ！ ゲームモードは、コンピューターとの対戦、ボクサー育成のキャリア・モード、そして白熱の2P対戦モードの3つ。キャリア・モードでは、試合を重ねて経験を積み、ボクサーの能力を強化させてパワーアップ。3つのパラメーターを自由に強化させ、世界チャンプの座を目指して戦い抜くのだ。さらに、育てたボクサー同士の対戦プレイも可能。友達の誰よりも強いボクサーを育てよう！



→対戦者を中心にして視点が動く。リングサイドに見える観客が細かい



←こうしてボクサーを強くしていく。このボクサーに必要な力はどれだ?

SFC R-TYPEⅢ

■アイレム■発売日未定■価格未定

●STG
●2P可能
●コンティニュー
●カートリッジ

今までに数多くの機種に移植され続けてきた『R-TYPE』だが、その第3作目がついにSFCで発売されることになった。前作からのシステムを受け継ぎ、バリバリにパワーアップされている。

まず、9種類にも及ぶレーザーに、3種類のフォースが用意されている。加えて波動砲連射までができるようになっていて、フル装備になると壮快感はバツグン。グラフィックはとても美しく、アーケードの実績が上手く生かされているようだ。

さあ、人類の生存をかけて、3度目のバイドへの挑戦だ！



←今までとは違った趣向のタイトル画面。タイトルデモはちょっとカッコイイぞ



↑縦スクロールもあるぞ。でもプレイしてみると、しっかりR-TYPEしている

SFC アンダーカバーコップス

■アイレム■発売日未定■価格未定

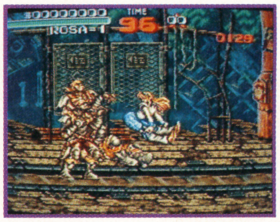
●ACG
●2P同時可
●コンティニュー
●カートリッジ

アイレムの人気のアーケードゲームが早くもSFCに登場。ド派手な演出で壮快感バツグンの横スクロールアクションだ。プレイヤーはキャラクター選択型、さまざまな特殊攻撃を身につけた主人公キャラたちを操作し、悪の軍団、D.A.S.に立ち向かうのである。

主人公はおなじみザン、マット、ローザの3人。斬気弾、マットボンバー、アークセイバー等の必殺攻撃から、冷凍マグロやコンクリ柱のぶちかまし攻撃、ゲーセン野郎の人気の的にもなった「バンブー」まで、アーケード版のアクションが完全再現されているぞ。



→決まるか必殺の一撃!! マットのアトミックタッチダウンで、ザコをまとめて撃破！



←「バンブー！」…カワイイだけじゃなく、むちゃくちゃ強いローザの攻撃。ラブラブ

SFC F-15スーパーストライクイーグル

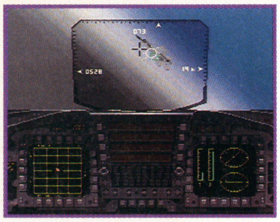
■アスミック■11月発売予定■価格未定

●STG
●2P可能
●パスワード
●カートリッジ

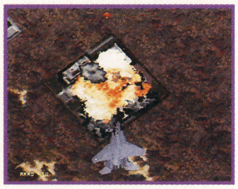
フライトシミュレーターの代名詞ともいえる『F-15～』が、移植されることになったぞ。従来の視点でのドッグファイトと対地攻撃の2つがあり、任務を遂行するには、両方とも実行しなければならない。特に拡大縮小を使用した対地攻撃は、臨場感があるぞ。

2人プレイは、操縦と防御とに分担するようになっているので、イキが合う相手でないとすぐに自滅するぞ。

本家のマイクロプローズ社が制作しているだけあって、なかなかの仕上がりといえるだろう。



→遠くからでもロックオンできるので、素早くミサイルで攻撃を仕掛けるのがグッド



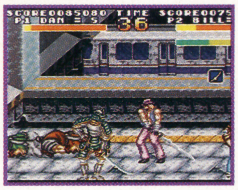
←あまり上昇と下降を繰り返すと、酔ってしまいそうになる。地上からの攻撃には注意するべし

SFC 戦国伝承

■データイースト■9月下旬発売予定■¥8800

●ACG
●2P同時可
●コンティニュー
●カートリッジ

あのネオジオのアクションゲーム『戦国伝承』のSFC版。現代に突如としてよみがえった戦国武将の亡霊。その亡霊の野望を打ち砕くのだ。主人公は、その身体に特殊能力を潜在させた特別な人間。横スクロール画面の前後、そして背景の奥から迫り来る敵を倒して進み、ボスを目指す。プレイヤーは「正義の魂」を解放することにより、侍・忍者・犬に変身して戦うことができる。馴染み深いシステムの中にも斬新なフィーチャーや独特の世界観を詰め込んだ、オリジナリティー高い作品。



←敵との戦闘中に出現する変身用のパネルアイテム。コイツを取って変身だ！ ただし、変身には制限時間があるのだ



→ここは地上ではない別の世界。そして、どこからともなく現れる敵の一味

SFC ドラッキーの草やきう

■イマジニアズーム■発売日未定■価格未定

●SPG
●2P同時可能
●バックアップ
●カートリッジ

新規参入イマジニアズームの第1弾は、なんと草野球。しかし、これがまた凝った作りなのだ。モードは大別して4つあるが、その中でも特に注目したいのが特訓モードである。バッティング練習に加えて、なんと守備練習まであるのだ。さらに、特訓においてレベルアップをすると、別モードの勝ち抜き戦に反映されているというのだから驚き。つまり、特訓しないと力不足のままなのだ。その他にも、公式一発戦、オールスター戦があり、長く遊べる工夫が施されている。このノリについていけるならば、期待の一本だぞ。



←発音記号付きの判定表示。キャラは小さめだが、動きはとてもなめらかだ



→とてもキレイなグラフィック。しかも、アニメーションもバッチリしてくれるぞ

SFC 若貴大相撲～夢の兄弟対決～

■イマジニア■10月15日発売■¥9800

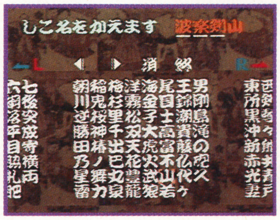
●ETC
●2P同時可能
●バックアップ
●カートリッジ

かつて相撲ゲームが多く発売されたが、今度は人気力士「若貴」が主人公だ。十両から始まって、大関、そして横綱になるまで勝ち進む。実際の十両になったときの年から始まるという、データの細かさも特徴だ。

肝心のゲーム内容はカード形式で行われる。カードを出すタイミングや、種類別の駆け引きで勝負が決まるが、ボタン連打も多少かかわってくるので、ちょっと気合を入れてプレイする必要があるぞ。また、しこ名の変更が可能なので、自分だけの力士が作れるのだ。2人対戦では熱くなれるぞ。



→軍配がでるタイミングに合わせてカードを決定する。慣れると簡単になるぞ



←しこ名の変更に使える漢字は、なんと約200文字。これだけあると迷ってしまうなぁ…

SFC パチスロラブストーリー

■ココナッツジャパン■11月発売予定■¥9800(予)

●ETC ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

パチスロ勝負の中に展開する、男と女のラブストーリーを描いた異色のバラエティーパチスロゲーム。恋を成就させるには、幾多の困難に打ち勝たねばならないのである。

メインのパチスロは全6台をシミュレーション。簡潔な操作と鮮やかなグラフィックスでパチスロの雰囲気を演出。本物の味わいを。色濃く残した効果が多彩で熱中度も高いぞ。それに加えてアドベンチャー要素を取り入れたシステム。ストーリーは恋する男の物語。恋の行方はプレイしてからのお楽しみ。



↑ゲーム中に登場する台「アストロノート」。上下に2画面分スクロールするのだ

SFC がんばれゴエモン2

■コナミ■12月発売予定■価格未定

●ACG ●2P同時可 ●バックアップ ●カートリッジ

おなじみの『ゴエモン』シリーズ第2弾。従来の2人同時アクションに、大迫力の巨大メカ対戦「3Dボス対戦」が加わり、バツグンの壮快感で登場だ。囚われのおみっちゃんを助けるため、ゴエモンは走り出す！ 新プレイヤー、新おんぶ攻撃、新鮮なフィーチャーが盛りだくさん。そして前作より遥かにパワーアップしたギャグも大爆発！ 表現にさらに磨きをかけたギャグの数々は必見！ ゴエモンワールドにどっぷりハマることうけあいだぞ。より爽快、より愉快にパワーアップしたゴエモン2に、乞うご期待！



↑新しい仲間「からくり忍者サスケ」とともに進むゴエモン。動きが素早いキャラなのだ



↑出ました3Dボス！ 拡大縮小でグリグリ迫るボスを、ひたすら撃ちまくるのだ！

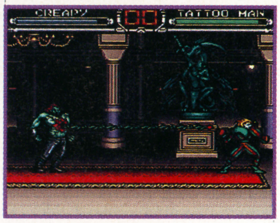
SFC ソード・マニアック

■東芝EMI■11月発売予定■¥8600

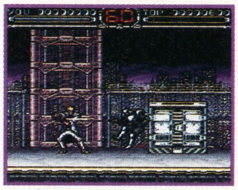
●ACG ●2P対戦可 ●コンティニュー ●カートリッジ

「ムービーアクション」と銘打たれているほどの美しいビジュアルで、SFハードボイルドの世界がモニターの中に構築されている。それが、この『ソード・マニアック』だ。主人公は殺人許可証と伝説の魔剣「斬魔剣」を手に近未来のニューヨークに現れた男、ギア。マッドサイエンティストが生みだしたミュータントどもを右に左に斬り分けて、ひたすら突き進むのだ！

さらに2P対戦モードで、ギアと6体のボスキャラを使って対戦できる。何でもぶった斬り大剣劇に酔え！



↑早朝の「NEO NY」で繰り広げられる死闘！ 美しい遠景を眺めてるヒマもない



↑対戦モードではボスキャラを自在に操作できる！ ブキミな必殺技も君の思いのままにできてしまうのだ

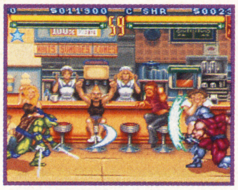
SFC T.M.N.T.〜ミュータント・ウォリアーズ〜

■コナミ■11月発売予定■¥9600(予)

●ACG ●2P同時可 ●コンティニュー ●カートリッジ

話題の亀忍者集団「T.M.N.T.」の格闘アクションがコナミからリリースだ。ジャンプにしゃがみ、大・小2段階のパンチ、キックそして必殺技で相手の体力を奪うというおなじみのシステムに加え、サブゲージをためて繰り出す超必殺技もあるのだ。

1対1の格闘アクションは、4人のタートルと本編に登場する6人のキャラクターたちの間で展開する。対戦組み合わせ自由のVSバトルモード以外にも、トーナメントやストーリーバトルのモードがあり、遊び応えは十分だ。



↑必殺技は多種多様。サブゲージをためて、超必殺技を狙うのだ！ 背景も芸が細かいが、観客の動きに気を取られるな



↑VSバトルモード。悪の親玉、シュレッダーまでもが自由自在に操れるのである

SFC イースIV-MASK OF THE SUN

■トンキンハウス■10月下旬発売予定■¥9800(予)

●RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

これまでのイースシリーズのシステムを踏襲し、ビジュアルシーンを豊富に取り入れた新作。ストーリーは、ひとつの瓶詰めの手紙から始まる。これまでのストーリーとの関連もあり、「リリア」、「ドギ」など登場キャラクターも今までどおりだ。また、敵役の中にも暗い宿命を背負ったキャラクターや、その男を慕うヒロインの悲恋といった設定もあり、ドラマチックな深みのあるストーリーになっている。

SFCハード性能を活かした演出、洗練された操作性とゲームバランスで多くのユーザーに楽しめる1作だ。



↑ダンジョンの中。向かって来るモンスターには、半キャラずらし攻撃が有効だ



↑アドルの向かう先々では、さまざまな試練が待ち受ける。人の話にも耳を傾けよう

SFC スーパータリカン

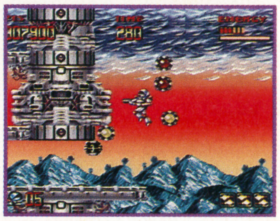
■トンキンハウス■9月上旬■¥7500(予)

●ACG ●1P専用 ●コンティニュー ●カートリッジ

トンキンハウスの新作は、縦横無尽に突き進むバトルアクションだ。邪悪な力によって征服された惑星カタキスを解放するために、主人公は「タリカン」というバトルスーツを装着して戦いに挑むのだ。

最初から難しいといったイジワルはなく、バランスの取れた難易度だ。前半はサクサク進めて楽しいぞ。操作も簡単なので、そのへんの不満もない。

とにかく、出てくる武器はすべて使えるので、それらを駆使して、撃って撃って撃ちまくるのだ！



↑アイテムは多く配置されており、簡単にパワーアップする。頻繁に取り替えてもよし



↑ステージの終わりにはボスが待ちかまえている。結構、動きはイイぞ

SFC マリオとワリオ

■任天堂■8月27日発売予定■マウス込み¥9800・マウス別¥6800(いずれも税込)

●ACG
●1P(マウス)専用
●コンティニュー
●カートリッジ

マリオ史上初の「マウスオペレートアクション」ゲームだ!!

マウスオペレーションによる、初のアクションゲームの登場だ。マウスアクションとだけ聞くと、『マリオペイント』に入っていた「ハエたたき」を思い出す人もいるかも知れないが、世の中そこまで単純じゃないのだ。

ある日、「見ると幸せになれる妖精」が出るという言い伝えのある森にやって来たマリオ一行。はたと気がついて見ると何と、ルイージがいないではありませんか。そこで手分けしてルイージを探そうとするのだが…。

どこからともなく爆音が…。何と現れたのは単葉機に乗ったワリオ。これから弟を探そうという慈愛に満ちたマリオに何とバケツを投下。

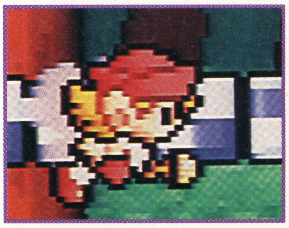
高らかな笑いとあざけりを残して飛び去って行くのだった。…悪いヤツ。

このままじゃルイージ探しが不可能。

そんな様子を見かねた妖精ワンダ、バケツをはずす力はないので魔法のつえでマリオに合図を送り、ルイージの所に案内してあげる。というゲーム。しかし時限ブロックあり、ジャンプブロックあり、敵キャラありでなかなかうまくいかない。

この『マリオとワリオ』、大きく分けるとアクション性の高い面とパズル性の高い面がある。アクション面ではマウスさばきが問われ、パズル面では道順の組み上げ方が問われるわけ。その２つの要素が絶妙な組み立てで構成されていてまったくアキがこない仕上がりになっている。

各レベル10ステージずつで、難易度も練習程度から徐々に上がるように組まれていて、マウスクリックが楽しくなるような仕掛けもある。マウスユーザーは見逃せない１本になるかも。



←マイキャラは妖精ワンダ。基本動作はクリックで行うのだ

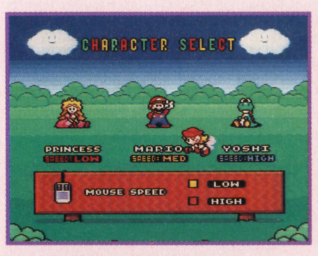


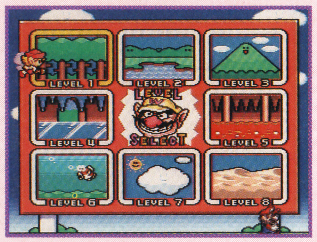
←突然、爆音とともにワリオが！ 何すんだこの!!

●キャラクターを選ぶ

➡バケツをかぶって徘徊するキャラクターは、ヨッシー、マリオ、ピーチの中から選ぶことができる。

右から順に足の速いキャラ。ピーチはゆっくりなのでクリックはしやすいものの、各レベルの後半あたりでは制限時間がツラくなる。



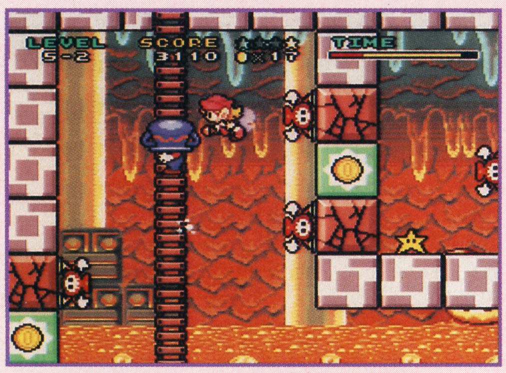


●ステージを選ぶ

←レベル１～８までのどこからでも始められる。どのレベルも最初のステージはやさしく作られているからいきなりレベル８でも何とかなるかも。そしてこのレベルが終わると…。

コンティニューは無制限で、ミスしたステージから始められる。

マウスならではのアクション性とパズル性を見よ

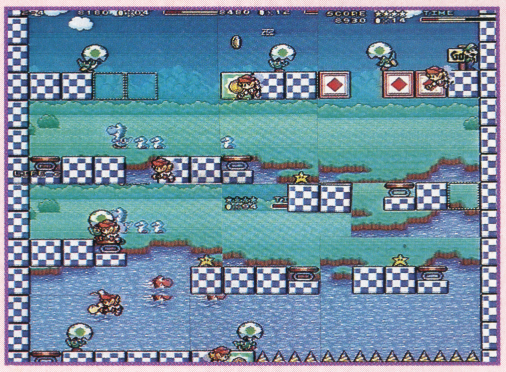


⬆アクション的な面

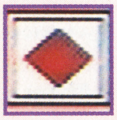
イキナリ火を吹く奴、タイマーブロック、方向転換、落としてブロック出しなどなど、とっさの機転と判断が必要なステージ。面によっては敵キャラが寄ってくる所もあり。

ブロックを出したり消したりして道順を作っていくのがメインのステージ。多重スクロールのため強引なマップでゴメンなさい。これって数学力が意外とモノをいうのだ。

⬇パズルっぽい面



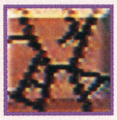
ゲームを盛り上げる 多彩なブロックたち



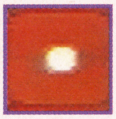
フリップフロップブロック
点線で囲まれた、最も普通のブロック。クリックにより出たり消えたりする



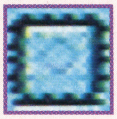
タイマーブロック
点線内に時計が描かれたブロック。クリックで出現後、一定時間で消える



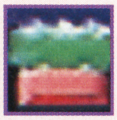
ひびブロック
古くなって、ひびが入っているブロック。クリックすることで壊せる



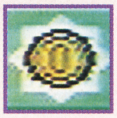
風船ブロック
ゴム風船でできたブロック。ふくらんでいる時しか上を歩く事ができない



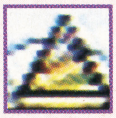
スイッチブロック
青と赤の２種類があり、同色のブロックが連動し、消えたり出たりする



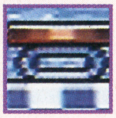
ネバネバブロック
緑の部分がトリモチ状になっていて、歩くのが遅くなる。クリックで上下逆に



コインブロック
ブロックの中にコインが入っていて、クリックで取れる。最高10枚入ってる



トゲブロック
キャラクターがこのトゲに触れたり、トゲの上に落ちると、ミスになる



ジャンプブロック
ジャンプ台のついたブロック。４ブロック上まで跳び移ることができる

SFC テトリス武闘外伝

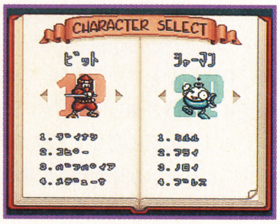
■BPS■発売日未定■価格未定

●PZG ●2P対戦可 ●コンティニュー ●カートリッジ

テトリスシリーズの最新作が登場する。その名も『テトリス武闘外伝』だ。今回は対戦に重きをおいたゲームシステムになっている。今までのシリーズでも対戦はあったが今回はひと味違うものになっている。それは最近の格闘ゲームのようにプレイヤーはキャラクターを選んで対戦するのだ。キャラクターはそれぞれ異なる技を持っている。技をタイミングよく繰り出し相手を攻撃するのだ。消したラインが相手に送られる点はそのままだが、技が加わったことにより、対戦のかけひきがよりいっそう熱くなるぞ。



↑技を繰り出すためにはブロックの中にある丸いクリスタルをためなくてはいけない



↑キャラクター選択の画面。キャラクターの持っている技の総数は30以上に及ぶ

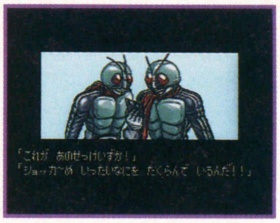
SFC 仮面ライダー〜恐怖！復活のショッカー軍団!!

■コブラチーム■11月発売予定■¥9500(予)

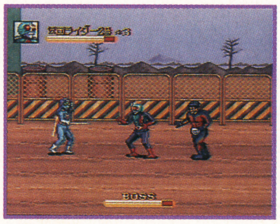
●ACG ●2P同時可 ●パスワード ●カートリッジ

懐かしのヒーロー、仮面ライダーがゲームの中で現代にまい戻ってきたのだ。現代の日本各地に突如現れたショッカーの改造人間。あのショッカーが復活したのだ。この危機を救うべくライダー1号本郷猛、ライダー2号一文字隼人は急遽帰国し、ショッカーとの戦いに赴くのであった。

アクションタイプのゲームで、ライダーが多彩な技を繰り広げてゆくぞ。また仮面ライダー名物のおやっさん、立花藤兵衛の特訓を受けることで体力が増えたり、技がパワーアップしたりするのだ。



↑デモ画面のグラフィックは島本和彦氏が、最終ボスは石ノ森章太郎氏が書き下ろした



↑2Pプレイ時には同時に攻撃ボタンを押すことで強力なダブルライダー攻撃が可能に

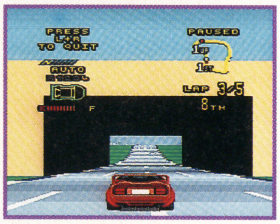
SFC トップレーサー2

■ケムコ■11月19日発売予定■価格未定

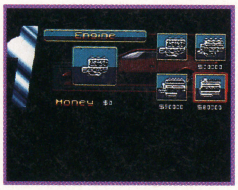
●RCG ●2P対戦可 ●パスワード ●カートリッジ

ＳＦＣ初の対戦レースゲームであった前作の熱い興奮を引き継いだ作品がこの『トップレーサー２』だ。

世界各国のコースを走りまわってチャンピオンを目指すというゲームの目的は同じだ。コース数は前作の８ヵ国32コースから16ヵ国64コースへと大幅にボリュームアップしたぞ。コースは起伏の激しいものや曲がりくねったものなどさまざま。さらに雨や雪などのレースコンディションの変化も加わった。霧で前が全然見えなくなり、大あわてなんてこともあるぞ。



↑画面いっぱいに広がるコースを駆け抜けろ！ タイヤのきしむ音などもリアルだ



↑レースに勝てば賞金が入る。そうしたらショップでパーツを買い替えよう。君好みのセッティングでレースに挑めるぞ

SFC ローマ興亡史

■マイクロネット■発売日未定■価格未定

●SLG ●2P対戦可 ●バックアップメモリ ●カートリッジ

マイクロネットのシミュレーションゲーム『ローマ興亡史』は、ローマ帝国時代を舞台とした作品。

プレイヤーは、ローマ帝国軍の司令官となって部下の戦士たちをコントロールしてゆき、敵の軍隊と戦闘を繰り広げてゆくのだ。ゲームモードは１人プレイ、２人プレイ、キャンペーンモードの３つが用意されている。キャンペーンモードではステージごとに勝利条件が異なっており、また好きな部隊を次のステージに連れていってプレイできるようになっているぞ。



↑コマンド群はウィンドウにより、すっきりと見やすく整理されている。マウス対応なので操作も楽ちんだ



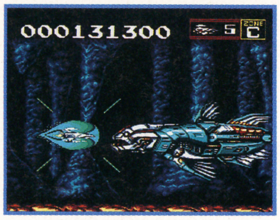
↑戦闘はすべてリアルタイムで行なわれるので、２人プレイでも待たされないぞ

PC スーパーダライアスII

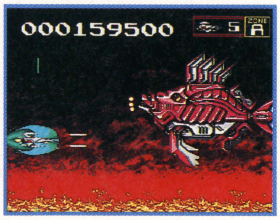
■NECアベニュー■発売日未定■価格未定

●STG ●1P専用 ●コンティニュー ●SCD-ROM

アーケードの大ヒットシューティングゲーム『ダライアスII』がスーパーＣＤ－ＲＯＭ²で登場だ。アーケード版では効果的に使われたラスタースクロールの画面や個性的な巨大なボスキャラ、枝分かれしたルートにより異なったエンディングが見られるなどプレイヤーをうならせる要素が満載のゲームであった。ＰＣ版は、基本的にはアーケード版の完全移植だ。さらにＰＣ版オリジナルのボスキャラが登場したり、好評のＺＵＮＴＡＴＡサウンドにＣＤ－ＲＯＭならではのアレンジが施されていたりするぞ。



↑自機の武装には新たにレーザーが加わった。パワーアップすると強力だ



↑魚をモチーフにしたボスキャラがこのシリーズの特徴。どいつも強烈な個性がある

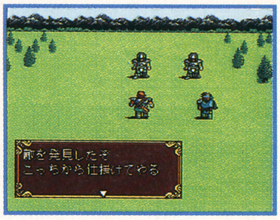
PC 機装ルーガ

■工画堂スタジオ■発売日未定■価格未定

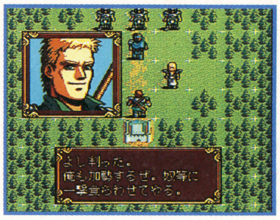
●SLG ●1P専用 ●メモリーバックアップ ●SCD-ROM

『機装ルーガ』はこれまで以上に戦略性が楽しめるシナリオ型シミュレーションゲームだ。今回はその独特な世界設定を中心にお伝えしよう。

遥か古えに栄華を誇ったヴァスツール文明。魔導科学により自然をも統べていた彼等は忽然と歴史から消えてしまう。現在は、その魔導科学の片鱗が遺跡として残るのみ。そして遺跡を守るガーディアンと呼ばれる者たちが存在する。主人公ヴァイスもその１人。ある日、異国の兵士に追われる少女エレナを助けた事から戦いに巻きこまれてゆくのだ。



↑古代文明の遺産には機装鎧と呼ばれるメカがあるという。物語にはいつ登場するのか



↑多くの登場人物のこのゲームの魅力の１つ。こいつは主人公の親友のガイムだ

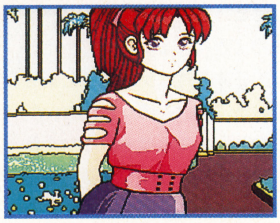
PC 麻雀オンザビーチ

■NECアベニュー■発売日未定■価格未定

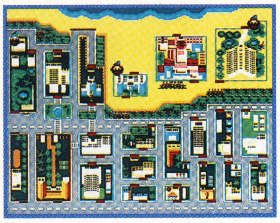
●ETC ●1P専用 ●バックアップメモリ ●SCD-ROM

ＮＥＣアベニューから登場の『麻雀オンザビーチ』は女の子盛りだくさんの麻雀ゲームだ。

君はあこがれの彼女とハワイ旅行にきた幸せな青年だった。だが運命のいたずらか、ちょっとした誤解で彼女は君のもとを去ってしまう。君は彼女の姿をさがし求めてハワイのビーチ及びその周辺を歩きまわるのだ。こまめにいろいろな場所をまわって、女の子たちと麻雀をして情報を手にいれ、彼女と再会を果たすのが「追跡モード」の目的。「フリーモード」では20人もの女の子と自由に対戦できちゃうぞ。



←女の子のキャラデザインは知る人ぞ知る遊人氏によるものなのだ



➡マップ画面を移動して彼女をさがす。1度行った場所にも何度も足を運ぼう

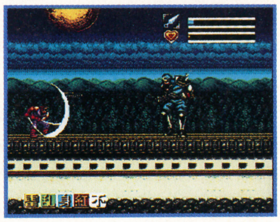
PC 伊賀忍伝・凱王

■日本物産■発売日未定■価格未定

●ACG ●1P専用 ●コンティニュー ●SCD-ROM

ニチブツから忍者が主人公のアクションゲームの登場だ。

電磁伊賀忍者の凱王がこのゲームで活躍する主人公だ。凱王の目的は、繭羅姫を爆忍甲賀の手から取り戻すことだ。もちろん爆忍甲賀はあらゆる手段を用いて凱王の行く手を阻もうと襲いかかってくる。戦いの舞台も城壁や地下など様々だ。だが凱王は群がりくる爆忍甲賀どもを刀や手裏剣、忍術などを駆使して薙ぎ倒していくのだ。またストーリー展開に応じてビジュアルシーンによるイベントが発生し戦闘に役立つアイテムが入手できることもある。



➡凱王のメインの武器は忍者刀。その他にもため撃ち式の手裏剣や忍術も使えるのだ



←ゲーム中のビジュアルシーンが雰囲気を盛り上げてくれるのだ

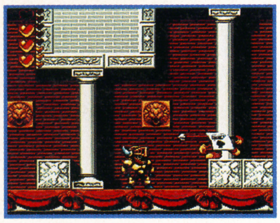
PC PCココロン

■シュールドウェーブ■発売日未定■価格未定

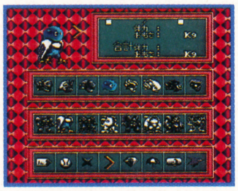
●ACG ●1P専用 ●バックアップメモリ ●SCD-ROM

昔ファミコンで発売されていた『ココロン』というゲームを知っているかな？　名前からわかるようにこのゲームは、そのＰＣ版なのだ。

横スクロール型のアクションゲームだが、そんじょそこらの物とは少しばかり違うのだ。何と自分の操作するキャラクターを自分で作れてしまうのだ。頭、ボディ、武器の３つのパーツを何種類かの中から選択して組み合わせることでオリジナルのキャラが作れる。パーツの組み合わせしだいでさまざまな特徴を持ったキャラが誕生するぞ。



➡登場する敵キャラたちは見た目とは裏腹に厳しい攻撃をしかけてくるぞ



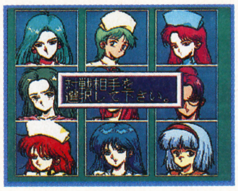
←作れるキャラの組み合わせはかなりの数になる。見た目でパーツを選ぶも機能重視でパーツを選ぶも自由だ

PC 麻雀クリニックスペシャル

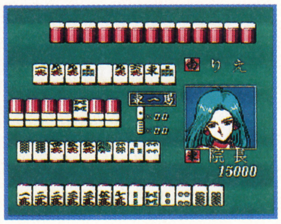
■ナグザット■発売日未定■価格未定

●ETC ●1P専用 ●バックアップメモリ ●SCD-ROM

この『麻雀クリニックスペシャル』は、麻雀好きな美女ばかりのクリニックでのお話なのだ。看護婦さんや患者を始め見舞い客まで、みんなきれいな女の子という不思議なクリニックの新任院長先生になって君は数々の事件や騒動を解決していく。もちろんその過程でさまざまな美女と麻雀で対戦してゆくのであるが。麻雀に勝った後には３択式のアドベンチャーシーンもあるぞ。ここでは正しい選択をすれば、ムフフな女の子のグラフィックが見れちゃうというもっぱらの噂だぞ。



←ストーリーモードの他に、９人の女の子たちと自由に対局できるフリー対局モードも用意されている



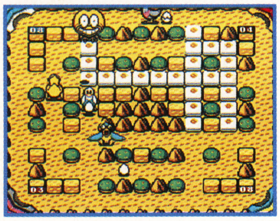
➡やっぱりこのタイプのストーリー式麻雀ゲームは勝負の後がお楽しみですな

PC もってけたまご

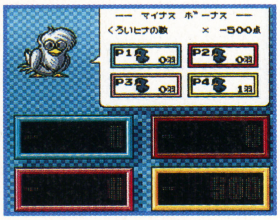
■ナグザット■発売日未定■価格未定

●ACG ●4P対戦可 ●バックアップメモリ ●SCD-ROM

単純なルールと操作で友達とわいわい楽しめるのが、この『もってけたまご』だ。ゲームのルールは、画面上のたまごを拾って、ヒナをかえしてゆくというもの。かえったヒナは自動的に巣に戻ってゆく。だが、これに他のプレイヤーとのおじゃま合戦が加わりゲームはエキサイティングになるのだ。体当たりやケンカをして他のキャラの持っているたまごを吹き飛ばせ！　画面のしげみの中に隠されたアイテムもゲームの展開を左右する。対戦プレイではコンピューターを含めての４人までの同時プレイで熱くなれるぞ。



←おじゃまキャラのボンビーが登場して画面上はおじゃまブロックだらけだ



➡最終的に獲得点数の高い人が勝ち！ 黒いヒナは減点されてしまうので注意が必要だ

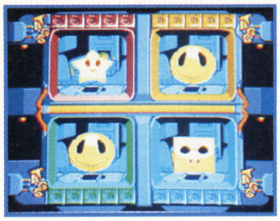
PC フェイスボール

■リバーヒルソフト■10月29日発売予定■￥7200(予)

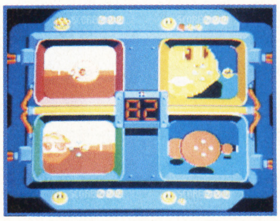
●ACG ●4P対戦可 ●コンティニュー ●SCD-ROM

『フェイスボール』は海外で人気を博したゲームの移植作だ。海外ではゲームボーイ、スパーNESで発売されているが、今回のPC版はそれらとは異なったまったく新しいルールを採用した作品となっている。

PC版のゲームモードは２つ。対戦相手を攻撃して先に５ポイント奪取を競う「バトル」。閉じ込められた仲間を救出しその数を競う「レース」。どちらも対戦プレーが熱いぞ。マルチタップで対戦は４人まで可能なのだ。３D迷路の中を可愛いフェイスを操作して駆けめぐろう。



➡どこか間の抜けたような表情が憎めないフェイスたち。４種類から選べるぞ



←レースモード対戦画面。迷路の角から他のフェイスが現れるとびっくりするね

MD マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー

■セガ■9月発売予定■¥6800(予)

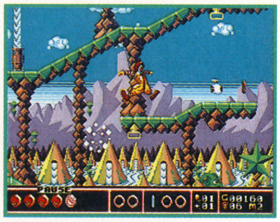
●ACG
●1P専用
●コンティニュー
●カートリッジ

注目のトレジャーの第2作目は、あのハンバーガーのマクドナルドのイメージキャラクター、ドナルドが主人公のアクションゲームだ。こりゃ驚いたね。ある日、宝の地図の切れ端を偶然手に入れたドナルドは宝探しの旅に出たのでありました。ドナルドは魔法で敵を煙に変えてやっつけてゆく。またスカーフをフックに引っ掛けての真上への移動も可能なのだ。

このゲームは単にキャラにおんぶしただけの作品ではなく、センスの良いグラフィックや凝った演出などが素晴らしい良質のアクションゲームだぞ。



←ドナルドの他にもハンバーグラーなどのおなじみのキャラが登場する



↑キャラの表情や動作のひとつひとつが生き生きとしていて素晴らしい

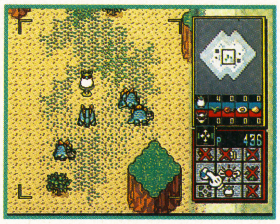
MD ダイナブラザーズ2

■CRI■発売日未定■価格未定

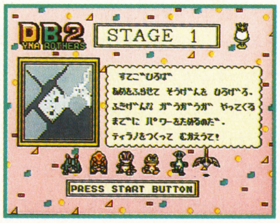
●SLG
●2P対戦可
●パスワード
●カートリッジ

以前に紹介した『ダイナブラザーズ2』だが、制作も進んでかなり完成に近付いてきたようだぞ。

基本的な操作は前作と同様だ。画面に表示されたアイコンで恐竜たちに指示を与えて敵の宇宙人を全滅させてゆく。容量が前作の2倍になったことによりパワーアップした点も多いぞ。登場する恐竜の種類が増え、ゲームモードも増えて2人対戦プレイが可能になった。グラフィックの書き込みもいっそう細かくなって見た目も向上し、コンピュータの思考ルーチンも改良されより戦略的になったぞ。



↑お茶目な恐竜たちが活躍するこのゲーム。コミカルな動きがいい味出してるよ



←ステージが始まる前には、そのステージについての説明があるぞ

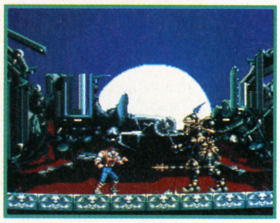
MD バンパイアキラー

■コナミ■発売日未定■価格未定

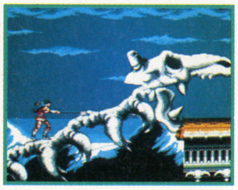
●ACG
●1P専用
●パスワード
●カートリッジ

以前ちらっとお伝えしたコナミのMDソフト『バンパイアキラー』の続報&新画面を大公開だ。

プレイヤーはムチを自在に操るジョニー・モリスと槍の名手エリック・リカードから選んでプレイする。ジョニーはムチを天井に突き刺して移動できたり、エリックは通常の3倍のジャンプができるなど、それぞれ特徴がある。また通常攻撃以外にも、アイテムでの攻撃も可能。この場合には燭台をこわして出現するジュエルが必要。君は見事ドラキュラの復活を阻止できるか？



↑ドラキュラ城が最初のステージ。ステージボスのアーマーバトラーと対決だ



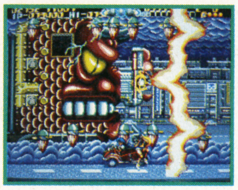
←攻撃アイテムのシステムなどドラキュラシリーズに共通するところは多い。上質なアクションを目指し鋭意制作中だ

MD バトルマニア大吟醸

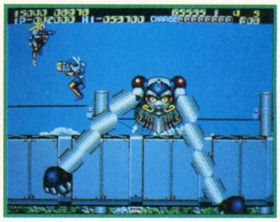
■ビック東海■11月発売予定■¥8500(予)

●STG
●1P専用
●コンティニューあり
●カートリッジ

MDのカルト的存在の『バトルマニア』がユーザーの熱い声援を受けてカムバック！　『バトルマニア大吟醸』の発進だ。主人公の大鳥居マニアとオプションの羽田マリアは健在だぞ。前作のシステムを引き継いだサイドビューのシューティングゲームだ。通常攻撃以外にも4種類の派手な特殊攻撃がある。容量も前作の2倍になって面白さがぐっとUP。全長20画面に及ぶ超巨大戦車との戦闘など、演出もさらに冴えたものとなっている。妙なノリにくらくら来ちゃうぞ。



←これが噂の鬼哭戦車。全長20画面だ！マニアとマリアは愛車メッサーシュミットに乗ってこれを迎え撃つ



↑今度の敵は暗殺教団を総べる鬼哭斎。異世界から魔物を召喚してくる奴なのだ

MD THE IIIRD WORLD WAR

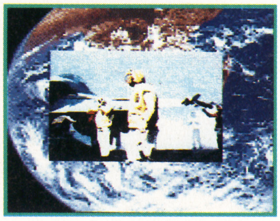
■マイクロネット■10月発売予定■¥7800(予)

●SLG
●1P専用
●バックアップメモリ
●CD−ROM

マイクロネットのシミュレーションゲーム『THE IIIRD WORLD WAR』はこれまでの軍事シミュレーションゲームとは多少趣が異なる。プレイヤーは90年代後半の世界主要国の最高指導者となって世界の統一を目指す。その方法は軍事力によるものでも、経済的な力によっても良いのだ。中東の某国の大統領になり武力によって世界を戦争の渦に巻き込むも、日本の総理大臣になりその経済力で世界を統一するもプレイヤー次第なのだ。このようにゲームはマルチシナリオ・マルチエンディングとなっているのだ。



←通常のコマンド入力画面ではターン制、戦闘画面ではリアルタイム制となっている



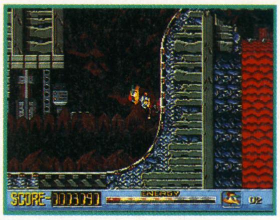
↑ゲーム中には、このように美しい取り組み画像にもお目にかかれちゃうのだ

MD タイムドミネーター

■ビック東海■9月発売予定■¥8500(予)

●ACG
●1P専用
●コンティニュー
●カートリッジ

ビック東海のMD参入第2作目がこの『タイムドミネーター』だ。スピード感にあふれた横スクロールのアクションゲームだ。主人公のミニットくんは30世紀の未来で作られたロボットだ。過去と未来を自由に行き来できる能力を持ち、悪のタイムドミネーターを撲滅するようにプログラムされているのだ。ミニットくんは電気エネルギーで動くので画面上の電気アイテムをとって補充しよう。変化に富んだ各ラウンドにはさまざまな仕掛がいっぱい。また通常のゲーム以外にも7種類のコースのタイムトライアルモードがあるぞ。



↑コミカルな姿をしていても敵は容赦なくミニットくんに襲いかかるのだ



←スピード感あふれるアクションシーンが連発。グラフィックも美しい

MD V.R.(バーチャレーシング)

■セガ■発売日未定■価格未定

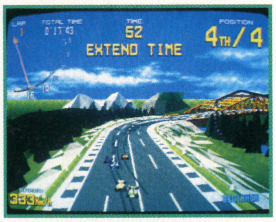
●RCG
●２Ｐ対戦可
●未定
●カートリッジ

ゲームの腕よりクルマの腕が物を言う！

メガドライブ版『バーチャレーシング』の画面を初公開！　現在の完成度は30%。つまり画面のクオリティはもっともっと向上する、ということだ。

気になる処理速度も、ＤＳＰチップを使ってオリジナルのアーケード版に遜色ないスピード感を実現している。実はアーケード版の開発陣自ら移植に携わっているのだが、それだけに操作感覚のこだわりも半端ではない。実際のドライヴィングテクニックをＭＤで忠実にシミュレートできるというわけだ。もちろん、視点の切り替えも可能。

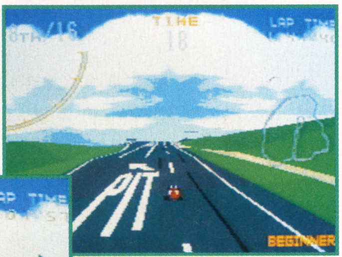
完全移植を踏まえたうえで、家庭向けのアレンジも施される。すでに決まっているのは、上下二分割画面での２Ｐ走行。さらに、タイヤ交換のタイミングなど現実のレースでの駆け引きも盛り込みたいとのこと。そこまでヤル!?



→これはアーケード版。2〜8人まで遊べる『VR2in1』の画面だ

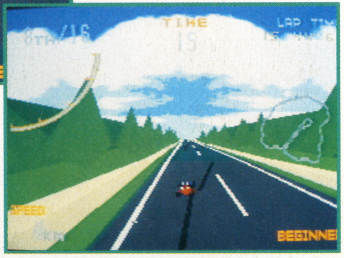


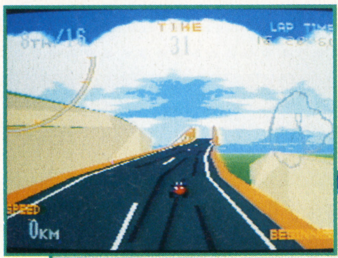
←同じくアーケード画面。上の画面からこの画面まで、4段階の視点切り替えが楽しい

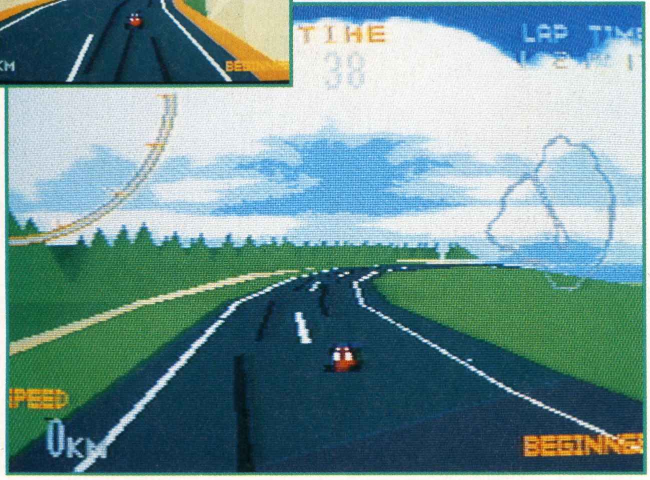




←↑↓「アーケード版に比べると寂しい」などと言うのは時期尚早。まだ雲も仮の物だし、ライバル車も16台しっかり走る。さらに観覧車は回るわパイレーツは揺れるわ椰子の実は落ちるわ……となる予定。椰子の実蹴りも可？







↑→コースは3種類。7速マニュアルシフトも選択できる。サウンドもアーケード同様、サンプリングを使用

MD ストリートファイターII ダッシュプラス

■カプコン■９月下旬発売予定■¥9800(予)

●ACG
●２Ｐ対戦可
●コンティニュー
●カートリッジ

ダッシュを越えた戦いが始まる!!

→前回公開されたものよりも、画面上端が広がって見やすくなったでしょ
↓バルログVSサガット。四天王を使った対戦プレイも、もちろん楽しむことができるんだ







←ケンVSケン。ダルシムステージでの闘いだ。同キャラによる対戦プレイも可能





→↑今回発表された最新画面はすべて「ダッシュモード」のもの。新たに追加される「ハイパーモード」では、新しい必殺技を使うこともでき、スピードの調整も可能になるそうだ

発売が伸び伸びになっていたＭＤ版『ストリートファイターIIダッシュ』が、装いも新たに『ダッシュプラス』とタイトルも変更され登場する。まずは、その画面を見ていただきたい。以前に発表された画面写真と比べて、変更箇所が分かるだろうか。

さて、具体的にどの辺が「プラス」されたかと言うと、通常のダッシュモードに加えて、スピード調整も可能で新たな必殺技が使えるハイパーモードと総あたり戦や勝ち抜き戦で各々が選んだキャラを使って団体戦を行う団体戦モードが加わったこと。

もちろんＳＦＣ版やＰＣ版にあったＶＳモードも用意されている。

家庭用ハードでは最大級、ＭＤ初の24Ｍロム採用で、さらに熱い闘いが君を待っているのだ。



↑他機種版ではなかったＭＤオリジナルの「団体戦モード」が楽しみ



↑音声や、ＢＧＭはどのような形で再現されるかが、気になるところだね

SCHEDULE

SUPER FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月5日	スーパー信長の野望・全国版	光栄	¥8800
8月6日	大仁田厚FMW～きみは時代より熱くなれるか～	ポニーキャニオン	¥9800
8月6日	ヒューマンベースボール	ヒューマン	¥8600
8月6日	ソード・ワールドSFC	T&Eソフト	¥9800
8月6日	聖剣伝説2	スクウェア	¥9800
8月6日	くにおくんのドッジボールだよ♥全員集合！	テクノスジャパン	¥9600※
8月6日	Jリーグサッカー　プライムゴール	ナムコ	¥8500
8月6日	スーパーパワーリーグ	ハドソン	¥9500
8月6日	ワールドヒーローズ	サンソフト	¥9800
8月10日	スーパー競馬	アイマックス	¥9700
8月25日	サラブレッドブリーダー	ヘクト	¥9700
8月27日	DESTRUCTIVE（スーパースコープ対応）	バンダイ	¥6800（予）
8月27日	美少女戦士セーラームーン	エンジェル	¥9800（予）
8月27日	X ZONE（エックスゾーン）スーパースコープ専用	ケムコ	¥6500
8月27日	樹帝戦紀	エニックス	¥9600
8月27日	マリオとワリオ（マウス専用）	任天堂	¥6800※
8月31日	MVPベースボール	アクレイムジャパン	¥8800
9月10日	ラスベガスドリーム	イマジニア	¥9800
9月10日	ファイナルファンタジーU.S.A.MYSTIC QUEST	スクウェア	¥7900
9月17日	ファイナルセット	FORUM	¥8500（予）
9月19日	トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～	チュンソフト	¥9600
9月22日	マスターズ遥かなるオーガスタ2	T&Eソフト	¥9900
9月24日	ダライアスフォース	タイトー	¥8800（予）
9月24日	GO！GO！ドッジリーグ	パック・イン・ビデオ	¥7800
9月29日	アークススピリッツ	サミー	¥8900
9月30日	バイキングの大迷惑	T&Eソフト	¥8800
9月下旬	NFLフットボール	コナミ	¥9000
9月下旬	戦国伝承	データイースト	¥8800
9月下旬	スーパーカジノ～シーザースパレス（マウス対応）	ココナッツジャパン	¥8980
9月下旬	本格麻雀　撤萬	ナグザット	¥7800
9月下旬	SD機動戦士ガンダム2	エンジェル	¥8800（予）
9月予定	GS美神・除霊師はナイスバディ　バナレックス！	バンダイ	¥8800（予）
9月予定	新日本プロレスリング公認超戦士in闘強導夢	バリエ	¥9800
9月予定	ソルスティスII	EPICソニー	¥9500
9月予定	化学者ハリーの波乱万丈	アルトロン	¥8900
9月予定	ランセイバー	ホリ電機	¥8500
9月予定	課長　島耕作THE SUPER BUSINESS ADVENTURE（仮）	ユタカ・バンダイ	¥9800（予）
9月予定	サンダーバード　国際救助隊出動せよ！	コブラチーム	¥8800（予）
9月予定	Winning Post	光栄	¥12800
9月予定	熱血バレーボール日本チャチャチャ	パック・イン・ビデオ	¥8800
10月1日	スーパー3Dベースボール	ジャレコ	¥12800
10月1日	TRINEA～トリネア～	やのまん	¥9800
10月8日	ホーリー・ストライカー	ヘクト	¥8800
10月8日	スーパー競走馬　風のシルフィード	キングレコード	¥9300
10月15日	スズカエイトアワーズ	ナムコ	¥8800
10月15日	超時空要塞マクロス・スクランブルバルキリー	ザムス	¥8800
10月15日	若貴大相撲～夢の兄弟対決～	イマジニア	¥9800
10月22日	ラストショット（マウス対応）	サミー	¥9500
10月29日	龍虎の拳	ケイ・アミューズメントリース	¥9800
10月29日	ジミーコナーズのプロテニスツアー	ミサワエンターテインメント	¥8900
10月29日	将棋　風林火山	ポニーキャニオン	¥8800
10月29日	ドラッキーの草やきう	イマジニアズーム	¥9800
10月29日	はた山ハッチのパロ野球ニュース！実名版	エポック社	¥9800
10月29日	アクトレイザー2	エニックス	¥9300
10月上旬	SD飛龍の拳国盗ファイター烈伝	カルチャーブレーン	¥9800（予）
10月中旬	スーパーチャイニーズワールド2宇宙一武闘大会	カルチャーブレーン	¥9800
10月下旬	バトル・マスター～究極の戦士たち～	東芝EMI	¥9800
10月下旬	美神伝説Zoku	マジファクト	¥9800
10月予定	リトル・マジック	アルトロン	未定
10月予定	ラプラスの魔	やのまん	¥9800
10月予定	クラシック・ロード	ビクターエンタテインメント	¥9800
10月予定	らんま½　朱猫国的秘宝	東宝／小学館プロダクション	¥9800（予）
10月予定	ミラクル★ガールズ	タカラ	¥8800
10月予定	装甲騎兵ボトムズ～ザ・バトリングロード～	タカラ	¥9800
11月5日	アクタリオン	テクモ	¥8900
11月5日	ファイナル・ノックアウト	パック・イン・ビデオ	¥8800
11月12日	フォーチュン・クエスト	ザムス	¥9800
11月19日	トップレーサー2	ケムコ	未定
11月26日	アクセル・ブリッド	トミー	¥9800（予）
11月26日	テクモスーパーボウル	テクモ	¥9800
11月上旬	クールスポット	ヴァージンゲーム	¥8900
11月上旬	ブロック	アクティビジョン	未定
11月中旬	喜国雅彦の雀闘士　銅鑼王II（仮）	パウ	未定
11月下旬	ソード・マニアック	東芝EMI	未定
11月下旬	スーパーホッケー'94（マルチプレイヤー5対応）	ヨネザワ・パーティルーム21	¥8900（予）
11月予定	デザートファイター	セタ	¥9800（予）
11月予定	夢幻の如く	インテック	¥9800
11月予定	T.M.N.T.～ミュータント　ウォーリアーズ～	コナミ	¥9600（予）
11月予定	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	¥9800（予）
11月予定	遊人　雀獣学園	バリエ	¥8900
11月予定	ZOOL（ズール）	インフォコム	¥9800
11月予定	スーパーUNO	トミー	¥8500（予）
11月予定	アレサ	やのまん	¥9800
11月予定	オリビアのミステリー	アルトロン	未定
11月予定	バブジー	パック・イン・ビデオ	未定
11月予定	アルディライトフット	アスキー	¥9800（予）
11月予定	ファーストクイーン	カルチャーブレーン	未定
11月予定	キーパー	データム・ポリスター	¥7200
11月予定	スーパーJ（ジャレコ）カップサッカー	ジャレコ	未定
11月予定	F15スーパーストライクイーグル	アスミック	未定
11月予定	スーパーH.Q.（仮）	タイトー	¥8900（予）
11月予定	パチスロラブストーリー	ココナッツジャパン	¥9800
11月予定	仮面ライダー～恐怖！復活のショッカー軍団～	コブラチーム	¥9800（予）
11月予定	バスタード	コブラチーム	¥9800（予）
12月3日	スーパー麻雀2　本格4人打ち！	アイマックス	¥8800
12月3日	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語　野球で勝負だ！くにおくん	テクノスジャパン	¥9600※
12月3日	ワールドクラスラグビー2国内激闘編'93	ミサワエンターテインメント	¥8900
12月10日	スーパー勝馬投票券（仮）	ミサワエンターテインメント	¥9800
12月17日	Soul&Sword	ザムス	¥9800
12月17日	スーパーダブル役満	バップ	¥8800
12月17日	スーパーピンボール	メルダック	¥9800
12月22日	スーパードラッケン（仮）	ケムコ	未定
12月中旬	お茶の間伝説	アイ・ジー・エス	¥8900
12月中旬	バトルガールズ	パウ	未定
12月下旬	鉄道王RAILROAD TAYCOON	アイ・ジー・エス	¥9800
12月下旬	北斗の拳7	東映動画	¥9700
12月下旬	総合格闘技～アストラルバウト2（仮）	キングレコード	未定
12月予定	モンスターメーカー3～光の魔術士	ソフエル	未定
12月予定	メルヘンアドベンチャーコットン100%	データム・ポリスター	¥8900
12月予定	鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング～真拳闘王伝説	ソフエル	¥8900
12月予定	エースをねらえ！	RIOT日本テレネット	未定
12月予定	スーパー人生ゲーム	タカラ	¥9800
12月予定	高校サッカー　全国制覇の夢	サンソフト	¥8000（予）
12月予定	がんばれゴエモン2～奇天烈将軍マッギネス～	コナミ	¥9600（予）
12月予定	スーパーリアル麻雀PIV（仮）	セタ	¥9800（予）
12月予定	ツインビー～レインボーベルアドベンチャー～	コナミ	未定
12月予定	スーパーへべれけ（仮）	サンソフト	¥8500
12月予定	幽☆遊☆白書	ナムコ	¥9600
12月予定	中嶋悟監修スーパーF1ヒーロー（仮）	バリエ	¥9800
12月予定	エスパークス	トミー	¥9500（予）
12月予定	剣勇伝説YAIBA	バンプレスト	¥9800（予）
12月予定	NBA'94（仮）	E.A.ビクター	¥9800
12月予定	超ゴジラ	東宝	¥9800（予）
12月予定	ドラえもん2～のび太のトイズランド大冒険～	エポック社	¥8000
12月予定	キング・オブ・モンスターズ2	タカラ	¥9800
12月予定	サッカーキッド	やのまん	未定
12月予定	スーパー究極ハリキリスタジアム	タイトー	¥9500（予）
12月予定	けろけろけろっぴの冒険日記	キャラクターソフト	未定
12月予定	新・桃太郎伝説	ハドソン	未定
12月予定	ぎゅわんぶらあ自己中心派2～ドラポンクエスト～	パック・イン・ビデオ	未定
12月予定	タイムスリップ	ビック東海	¥8500（予）
12月予定	スーパービンゴ（仮）	ケイエスエス	未定
12月予定	YOUNG MERLIN	ヴァージンゲーム	¥9800（予）
12月予定	パチンコウォーズ2	ココナッツジャパン	¥9800
12月予定	永遠のフィーナレ	徳間書店インターメディア	¥9800
12月予定	ラッシング・ビート修羅（マルチプレイヤー5対応）	ジャレコ	未定
秋発売予定	ユートピア（マウス対応）	EPICソニー	¥9500
秋発売予定	東尾修監修スーパープロ野球スタジアム	徳間書店インターメディア	¥8900
秋発売予定	アラジン	カプコン	未定
年末発売予定	白熱プロ野球'94ガンバリーグ3	EPICソニー	¥8900
来年1月7日	鉄腕アトム	ザムス	¥9000
来年1月21日	レーシングファイター	メルダック	¥9800
来年1月予定	忍者ウォーリアーズ（仮）	タイトー	¥9300（予）
来年2月中旬	G2　ジェノサイド	ケムコ	未定
来年2月予定	ウィーアーバック	アルトロン	未定
来年3月18日	スリーセブンストリート（仮）	バップ	¥9800
来年3月予定	ソニックブラストマン2（仮）	タイトー	¥9300（予）
来年3月予定	SUPER Ali's Boxing	ヴァージンゲーム	¥9800（予）
来年4月29日	長嶋茂雄　炎の野球伝説	メルダック	¥9800
来年春発売予定	紫炎ザ・ブレードチェイサー（仮）	ダイナミック	未定
来年夏発売予定	アップルシード	ヴィジット	未定
来年発売予定	甲子園3	ケイ・アミューズメントリース	未定
来年発売予定	ゴルフゲーム（仮）	ケイ・アミューズメントリース	未定
来年発売予定	RPGゲーム（仮）	ケイ・アミューズメントリース	未定

発売日未定

- ●決戦／ドカポン王国（ランド）IV（仮）／アスミック／未定
- ●魔神転生／アトラス／未定
- ●サウンドファンタジー（仮）（マウス専用）／任天堂／未定
- ●FXトラックス（仮）／任天堂／未定
- ●サンサーラ・ナーガ2／ビクターエンタテインメント／未定
- ●ザ・ラストバトル／テイチク／未定
- ●イースIV／トンキンハウス／未定
- ●MOTHER2　ギーグの逆襲／任天堂／未定
- ●シェラザード伝説　黄金の帝国　第2章　帝国の遺産／カルチャーブレーン／¥9700（予）
- ●サージェント・サンダースコンバット（マウス対応）／ヨネザワパーティールーム21／¥9800（予）
- ●トールキンの指輪物語～第1話～／ロジーク／未定
- ●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
- ●餓狼伝説2～新たなる闘い～／タカラ／未定
- ●アミュージングドリーム／タカラ／未定
- ●ドラゴンクエストI・II／エニックス／未定
- ●パラディオン／パック・イン・ビデオ／未定
- ●スーパー将棋2（仮）／アイマックス／未定
- ●バトルトード／メサイヤ／未定
- ●おざなりダンジョン／データム・ポリスター／未定
- ●モータルコンバット（仮）／アクレイムジャパン／未定
- ●テトリス武闘外伝（仮）／BPS／未定
- ●真・麻雀／コナミ／¥8500（予）
- ●WONDER BOOK／アスク講談社／未定
- ●ローマ興亡史／マイクロネット／未定
- ●R・TYPEIII／アイレム／未定
- ●ドラゴンクエストVI／エニックス／未定
- ●カブキロックス／アトラス／未定
- ●ノスフェラトゥ／セタ／¥9500
- ●T-2ザ・アーケードゲーム／アクレイムジャパン／¥8800（予）
- ●シヴィライゼーション（仮）／アスミック／未定
- ●グランプリ・ジョッキー（仮）／アスミック／未定
- ●鋼鉄の騎士2～砂漠のロンメル軍団～（仮）／アスミック／未定
- ●バトルZEQUE伝（仮）／アスミック／未定
- ●abc MONDAY NIGHT FOOTBALL／データイースト／未定
- ●かまいたちの夜／チュンソフト／未定
- ●迦楼羅王（カルラオウ）／EPICソニー／未定
- ●ウルフェンシュタイン3D／イマジニア／未定
- ●大工の源さん（仮）／アイレム／未定
- ●実戦パチスロ必勝法（マウス対応）／サミー／未定
- ●スーパーファイヤープロレスリング3／ヒューマン／未定
- ●ヒューマングランプリ2／ヒューマン／未定
- ●SFC原人／ハドソン／未定
- ●Jリーグスーパーサッカー（仮）／ハドソン／未定
- ●ファイナルストレッチ／ロジーク／未定
- ●ウィニングジョッキー（仮）／ナムコ／未定
- ●ファイヤーエムブレム（マウス対応）（仮）／任天堂／未定
- ●スーパーパックランド（仮）／ナムコ／未定
- ●ブルークリスタルロッド（仮）／ナムコ／未定
- ●南国少年パプワくん（仮）／エニックス／未定
- ●ナイスDEショット／アスク講談社／未定
- ●ロマンシング・サガ2／スクウェア／未定
- ●Ole！Ole！Jリーグ／エポック社／未定
- ●バーチャルウォーズ／ココナッツジャパン／未定
- ●パチ夫くんSPECIAL2／ココナッツジャパン／未定
- ●ワールドサッカー2／ココナッツジャパン／未定
- ●ルイナー（仮）／エニックス／未定
- ●ブレインロード（仮）／エニックス／未定
- ●いただきストリート2（仮）／エニックス／未定
- ●スーパーニチブツマージャン2全国制覇篇／日本物産／未定
- ●ドラゴンボールZ超武闘伝2（仮）／バンダイ／未定
- ●SDガンダムX2／ユタカ・バンダイ／未定
- ●横山光輝　三国志II／エンジェル／未定
- ●サイボーグ009／ベック／未定
- ●スーパーハスラー／ポニーキャニオン／未定
- ●ウルティマ7／ポニーキャニオン／未定

FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月6日	ドラゴンボールZ外伝～サイヤ人絶滅計画	バンダイ	¥7800
8月27日	クレヨンしんちゃん	バンダイ	¥5800（予）
8月27日	DATACH専用クレヨンしんちゃん	バンダイ	¥2600（予）
9月中旬	パチスロ・アドベンチャー2	ココナッツジャパン	¥6900
9月予定	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム！	キャラクターソフト	¥4980
9月予定	なかよしといっしょ	ユタカ・バンダイ	¥7800（予）
10月上旬	大工の源さん2～赤毛のダンの逆襲～	アイレム	¥6800（予）

（注）価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

おわびと訂正：8月号のスケジュールで『餓狼伝説2』の発売元が間違っておりました。
正しくは「タカラ」です。関係者並びに読者の皆様に御迷惑をおかけしたことを深くおわび申し上げます。

FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月下旬	アルマジロII	アイ・ジー・エス	¥6900(予)
11月下旬	少年魔術師インディ	アイ・ジー・エス	¥6900(予)
11月予定	RPG人生ゲーム	タカラ	¥7800
12月17日	熱血／すとりーとバスケット～がんばれDUNK HEROES～	テクノスジャパン	¥6500※
12月予定	ラブクエスト	徳間書店インターメディア	¥7800
秋発売予定	ロックマン6	カプコン	¥7800

発売日未定

●マサカリ伝説金太郎アクション編／トンキンハウス／未定
●ろくでなしブルース／バンダイ／¥7800(予)
●桃太郎伝説外伝／ハドソン／未定
●インディージョーンズ／ココナッツジャパン／¥6900
●テトリス　フラッシュ(仮)／任天堂／未定

PC ENGINE

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月15日	パワーリーグ'93	ハドソン	¥6800
12月予定	ボンバーマン'94	ハドソン	未定
発売日未定	マーブルマッドネス	テンゲン	未定
発売日未定	オフ・ザ・ウォール	テンゲン	未定
発売日未定	ビーターパックラット	テンゲン	未定
発売日未定	ポピルズ	テンゲン	未定
発売日未定	21エモン～めざせ／ホテル王	NECホームエレクトロニクス	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月6日	チャンピオンシップラリー(SCD)	インテック	¥7800
8月6日	ラングリッサー～光輝(ひかり)の末裔～(SCD)	メサイヤ	¥7900
8月6日	PHYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.4 Orgel(オルゴール)(SCD)	データウエスト	¥7600
9月24日	メタルエンジェル(SCD)	パック・イン・ビデオ	¥7800
9月24日	真・女神転生(SCD)	アトラス	¥8800(予)
9月30日	機動警察パトレイバー・グリフォン篇(SCD)	リバーヒルソフト	¥7200
9月30日	麻雀オン　ザ　ビーチ(SCD)	NECアベニュー	¥7800
9月下旬	麻雀クリニックスペシャル(SCD)	ナグザット	¥7800
9月予定	スタートリング・オデッセイ(SCD)	レイ・フォース	¥8200
9月予定	三國志III(セーブくん対応)(SCD)	光栄	¥14800
9月予定	蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史(セーブくん対応)(SCD)	光栄	¥9800
9月予定	幽☆遊☆白書(SCD)	バンプレスト	¥8800
10月29日	GALAXY刑事GAYVAN(SCD)	インテック	¥7800
10月29日	フェイスボール	リバーヒルソフト	¥7200
10月29日	Might&MagicIII(SCD)	ハドソン	¥6800
10月予定	伊賀忍伝凱王(CD-ROM)	日本物産	¥7900
10月予定	PCココロン(SCD)	シュールド・ウェーブ	¥7800
10月予定	ルイン(SCD)	ビクターエンタテインメント	¥8800
10月予定	スーパーダライアスII(SCD)	NECアベニュー	¥7800
10月予定	インペリアルフォース(SCD)	シュールド・ウェーブ	¥7800
10月予定	秘密の花園(SCD)	徳間書店インターメディア	¥7800
11月26日	モンスターメーカー～闇の竜騎士～(SCD)	NECアベニュー	¥7800
11月予定	ただいま勇者募集中(SCD)	ヒューマン	未定
12月下旬	段層都市　ストレイロード(SCD)	アイ・ジー・エス	¥7900
12月予定	オーロラクエスト～おたくの星座in Another World～(SCD)	パック・イン・ビデオ	未定
12月予定	イースIV(SCD)	ハドソン	未定
12月予定	エメラルドドラゴン(SCD)	NECホームエレクトロニクス	未定
12月予定	餓狼伝説2(アーケードカード専用)(SCD)	ハドソン	¥6000
12月予定	サークIII(SCD)	RIOT日本テレネット	未定
12月予定	ゴジラ爆闘烈伝(SCD)	東宝	¥8800(予)
秋発売予定	SWORD MASTER(SCD)	ライトスタッフ	未定
秋発売予定	マジクール(SCD)	NECホームエレクトロニクス	¥6800
年内発売予定	機装ルーガ(SCD)	工画堂スタジオ	未定
来春発売予定	コズミックファンタジー4　銀河少年伝説(SCD)	レーザーソフト	未定
来年頭発売予定	龍虎の拳(アーケードカード専用)(SCD)	ハドソン	¥6000

発売日未定

●アルシャーク(SCD)／ビクターエンタテインメント／未定
●芸者ウォーリアーズ(両)／タイトー／未定
●天地を喰らう(SCD)／NECアベニュー／未定
●超英雄伝説ダイナスティックヒーロー(SCD)／ハドソン／未定
●ロードス島戦記II(SCD)／ハドソン／未定
●ダウンタウン熱血物語(SCD)／ナグザット／未定
●ブルーフォーレスト物語(仮)(SCD)／ライトスタッフ／未定
●もってけたまご(SCD)／ナグザット／未定
●闇の血族(SCD)／ナグザット／未定
●ブランディッシュ(SCD)／NECホームエレクトロニクス／未定
●女神天国(パラダイス)(SCD)／NECホームエレクトロニクス／未定
●ギャラクシーフォースII(SCD)／NECアベニュー／未定
●ストライダー飛竜(SCD)／NECアベニュー／未定
●PD3(SCD)／アイレム／未定
●シルフィア(SCD)／トンキンハウス／未定
●YAWARA！2(SCD)／ソフィックス／未定
●ブラッド　ギア(SCD)／ハドソン／未定
●ワールドヒーローズ2(アーケードカード専用)(SCD)／ハドソン／¥6000
●スターブレイカー(SCD)／レイ・フォース／未定
●悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～(SCD)／コナミ／未定
●クイズ文化祭(仮)(SCD)／ナグザット／未定
●風霧(SCD)／ナグザット／未定
●ぽっぷるメイル(SCD)／NECホームエレクトロニクス／未定
●ミサイルファイター(仮)(SCD)／NECホームエレクトロニクス／未定
●風の伝説ザナドゥ(SCD)／NECホームエレクトロニクス
日本ファルコム／未定
●THE ATLAS(仮)(SCD)／アートディンク／未定
●パチ夫くん3(CD)／ココナッツジャパン／未定
●卒業写真／美姫(CD)／ココナッツジャパン／未定
●誕生(SCD)／NECアベニュー／未定
●フレイ～サーク外伝(SCD)／マイクロキャビン／未定
●アンジェラス2～ホーリーナイト～(SCD)／アスミック／未定
●ドラゴンナイトIII(SCD)／NECアベニュー／未定
●スペースファンタジーゾーン(CD)／NECアベニュー／未定
●チキチキボーイズ(SCD)／NECアベニュー／未定
●マグナード(SCD)／アスミック／未定
●ALGUNOS(SCD)／インテック／¥7800
●とらべらーず～伝説をぶっとばせ～(SCD)／ビクターエンタテインメント／未定

MEGA DRIVE

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月6日	ロケットナイト　アドベンチャーズ	コナミ	¥7800
8月10日	ウィザード・オブ・イモータル	E.A.ビクター	¥9800
8月13日	マーブルマッドネス	テンゲン	¥6800
8月20日	キリング・ゲーム・ショー(仮)	E.A.ビクター	¥8900
8月27日	ジュラシック・パーク	セガ	¥6800(予)
9月3日	ああ播磨灘	セガ	¥7800(予)
9月10日	ガンスターヒーローズ	セガ	¥6800(予)
9月10日	ミュータントリーグ・フットボール	E.A.ビクター	¥8900
9月17日	ガントレット	テンゲン	¥7800
9月23日	マクドナルド～トレジャーランド・アドベンチャー～	セガ	¥6800(予)
9月24日	B.O.B.(仮)	E.A.ビクター	¥8900
9月24日	ジョーダンVSバード　ONE ON ONE	E.A.ビクター	¥8900
9月下旬	タイムドミネーター	ビック東海	¥7500(予)
9月予定	Mig-29	テンゲン	未定
9月予定	ストリートファイターIIダッシュプラス	カプコン	未定
9月予定	信長の野望・全国版	光栄	¥8800
10月22日	ジャングル・ストライク	E.A.ビクター	¥8900
10月予定	レースドライビン	テンゲン	未定
10月予定	コラムスIII	セガ	¥6800(予)
10月予定	ペブルビーチの波濤	セガ	未定
10月予定	シャイニングフォースII	セガ	¥8800(予)
10月予定	パーティークイズ　MEGA Q	セガ	¥6800(予)
10月予定	キング・オブ・ザ・モンスターズ	セガ	¥8800(予)
11月下旬	クールスポット	ヴァージンゲーム	¥8000
11月予定	バトルマニア大吟醸	ビック東海	¥7500(予)
11月予定	幽☆遊☆白書外伝	セガ	¥8800(予)
12月予定	ファンタシースターIV	セガ	¥8800(予)
秋発売予定	ロードライアット	テンゲン	未定
年末発売予定	ブギウギ・ボーリング	ビスコ	¥6800
年末発売予定	VAMPIRE KILLER	コナミ	未定
来年3月予定	Ali's Boxing	ヴァージンゲーム	¥8000

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月6日	慶応遊撃隊	ビクターエンタテインメント	¥7400
8月6日	江川卓のスーパーリーグCD(セガタップ対応)	セガ	¥7800
8月27日	雀豪　ワールドカップ	ビクターエンタテインメント	¥8200
9月23日	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ	¥8800
9月24日	Vay～流星の鎧～	シムス	¥7800
9月下旬	F1サーカスCD	日本物産	¥8800
9月予定	笑ゥせぇるすまん(マウス対応)	セガ	¥7800(予)
9月予定	モンキーアイランド	ビクターエンタテインメント	¥8800
9月予定	蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史(MEGA-CD版)	光栄	¥9800
9月予定	Winning Post	光栄	未定
9月予定	サンダーホーク	ビクターエンタテインメント	未定
10月29日	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	¥8800
10月29日	マイト&マジックIII	CSK総合研究所	未定
10月予定	THE IIIRD WORLD WAR	マイクロネット	¥7800
10月予定	夢見館の物語	セガ	未定
10月予定	アルスラーン戦記	セガ	¥7800(予)
11月下旬	戦国伝承	サミー	未定
11月予定	ALSHARK(アルシャーク)	サンドストーム	¥8800(予)
11月予定	ナイトトラップ	セガ	¥8800(予)
12月予定	POP'N LAND	シュールド・ウェーブ	¥7800
12月予定	ノスタルジアII	シュールド・ウェーブ	未定
12月予定	バーニングフィスト	セガ	¥8800(予)
秋発売予定	ぽっぷるメイル	セガ・ファルコム	未定
来年秋発売予定	電忍アレスタ2	コンパイル	未定

発売日未定

●スーパーブランディッシュ(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
●スーパー大戦略SCD(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
●ハイパーロードモナーク(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
●イース・マスク オブ ザ サン(YsIV)(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
●ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔導士～(CD-ROM)／セガ／¥6800
●パワードリフト(CD-ROM)／電波新聞社／未定
●ハイムドール(CD-ROM)／ビクターエンタテインメント／未定
●大封神伝(CD-ROM)／ビクターエンタテインメント／未定
●BATTLE FANTASY(CD-ROM)／マイクロネット／未定
●真・女神転生(CD-ROM)／シムス／未定
●いしいひさいちの大政界(CD-ROM)／セガ／未定
●ウイング・コマンダー(CD-ROM)／セガ／未定
●アフターハルマゲドン(CD-ROM)／セガ／未定
●蓬莢(ホウライ)学園(CD-ROM)／セガ／未定
●シャドウラン(CD-ROM)／セガ／未定
●ロードス島戦記(CD-ROM)／セガ／未定
●ジョーモンタナ　フットボール(CD-ROM)／セガ／未定
●夢幻の如く(CD-ROM)／セガ／未定
●ダンジョンマスター／スカルキープ(CD-ROM)／ビクターエンタテインメント／未定
●リーサルエンフォーサーズ(CD-ROM)／コナミ／未定
●DUNE(CD-ROM)／ヴァージンゲーム／¥7800(予)
●AX101(仮)(CD-ROM)／セガ／未定
●デビルバスター(仮)／シムス／未定
●ローリングサンダー3／ナムコ／未定
●デビスカップ／テンゲン／未定
●ラングリッサー2(仮)／メサイヤ／未定
●エイリアン3／ビック東海／未定
●雀皇登竜門／セガ／¥6800(予)
●洗脳ゲームTEKI・PAKI／東亜プラン／未定
●ダイナブラザーズ2／CSK総合研究所／未定
●モンスターワールドIV(仮)／セガ／未定
●マルチ野球(仮)／セガ／未定
●沈黙の艦隊／セガ／未定
●サージングオーラ／セガ／¥8800(予)
●V.R.(バーチャレーシング)／セガ／未定
●ブラスターマスター(仮)／サンソフト／¥6800(予)
●ハイブリッドフロント／セガ／未定
●超人スパーク／セガ／未定
●シャイニング・ローグ(仮)／セガ／未定
●ベアナックルIII／セガ／未定
●ソニック・ザ・ヘッジホッグ3／セガ／未定
●POPULOUSII／ヴァージンゲーム／¥8000(予)
●エアロ・ジ・アクロバット(仮)／サンソフト／¥6800(予)

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

SCHEDULE

GAME BOY

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月6日	ソルダム	ジャレコ	¥3900※
8月6日	らんま½　格劇問答!!	バンプレスト	¥3980※
8月8日	桃太郎電劇	ハドソン	¥4500※
8月10日	バーコードボーイ専用モンスターメーカー　バーコード・サーガ	ナムコ	¥3800※
8月10日	バーコードボーイ+モンスターメーカー　バーコード・サーガ(セット)	ナムコ	¥8600※
8月20日	ダブル役満J(ジュニア)	バップ	¥4660
8月27日	バーコードボーイ対応ファミリージョッキー2名馬の血統	ナムコ	¥4800※
8月27日	勝馬予想　競馬貴族	キングレコード	¥5900
8月31日	MVPベースボール	アクレイムジャパン	¥4200※
8月下旬	仮面ライダーSD～走れ!マイティライダーズ	ユタカ	¥3500(予)
9月17日	ダブル役満II	バップ	¥4660
9月予定	エイリアンVSプレデター	アスク講談社	¥4500※
9月予定	ウィザードリィ外伝III　闇の聖典	アスキー	¥5150※
9月予定	カルトジャンプ	バンダイ	¥3800(予)
10月29日	アメリカ横断ウルトラクイズPART4	トミー	¥3980※
10月予定	トムとジェリー2	アルトロン	未定
10月予定	バーコードボーイ対応カットビロード	ナムコ	¥4800※
10月予定	バーコードボーイ対応ファミスタ3(仮)	ナムコ	¥4900※
11月19日	ウルティマ～失われたルーン2～	ポニーキャニオン	¥4900
11月下旬	アルマジロ外伝	アイ・ジー・エス	¥3900※
11月予定	ルクル(仮)	ビック東海	¥4500(予)
11月予定	UNOスモールワールド	トミー	¥3980
11月予定	T.M.N.T3～タートルズ危機一髪～	コナミ	未定
11月予定	クリスティーワールド	アクレイムジャパン	¥3980
11月予定	パチ夫くん	ココナッツジャパン	¥3980
12月17日	ダウンタウンスペシャルくにおくんの時代劇だよ全員集合!	テクノスジャパン	¥4800※
12月22日	ミッキーマウスV	ケムコ	未定
12月予定	タイニー・トゥーンアドベンチャーズ	コナミ	¥3600(予)
12月予定	ポコニャン	東宝	¥3500(予)
12月予定	ZOOL(ズール)	インフォコム	未定
秋発売予定	天地を喰らう	カプコン	¥4800※

発売日未定

- ●フィジェッツ(仮)／ココナッツジャパン／未定
- ●ワールドサッカー2／ココナッツジャパン／未定
- ●パチスロキッズ2／ココナッツジャパン／未定
- ●馬券王V3／アスミック／未定
- ●カービィ　ピンボール(仮)／任天堂／未定
- ●スーパーマリオランド3(仮)／任天堂／未定
- ●テトリス　フラッシュ(仮)／任天堂／未定
- ●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
- ●クレヨンしんちゃん2～オラとわんぱくごっこだゾ／バンダイ／未定
- ●スターウォーズ／マイクロワールド／¥4200※
- ●メトロパニック(仮)／日本物産／未定
- ●バトルトード／メサイヤ／未定
- ●女神転生外伝ラストバイブルII／アトラス／未定
- ●T-2ザ・アーケードゲーム／アクレイムジャパン／¥3980(予)
- ●パチ夫くんキャッスル／ココナッツジャパン／未定
- ●バーチャルウォーズ／ココナッツジャパン／未定
- ●インディージョーンズ／ココナッツジャパン／¥4300

NEO・GEO ●ネオジオ

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月4日	サムライスピリッツ	SNK	¥28000
発売日未定	餓狼伝説SPECIAL	SNK	未定

再販予定ソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	機種
8月6日	ドラゴンボールZ超武闘伝	バンダイ	¥9800	SFC
8月6日	ONI　3～黒の破壊神～	バンプレスト	¥4980※	GB
8月6日	ザ・グレイトバトルIII	バンプレスト	¥8700	SFC
8月6日	バトルドッジボール	バンプレスト	¥4980※	GB
8月中旬	DX馬券王Z	アスミック	¥5900	GB
9月3日	スーパーテトリス2+ボンブリス	BPS	¥8500	SFC
9月24日	USA ICE HOCKEY	ジャレコ	¥9000	SFC
10月22日	将棋初心者無用	魔法株式会社	¥7300	PCCD
10月予定	ゼロヨンチャンプII	メディアリング	¥7800	PCCD

GAME GEAR

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月予定	GGアレスタII	セガ	¥3800(予)
10月予定	妖遥伝ひすい丸～梵天の剣～	セガ	¥5500(予)
11月予定	フェイスボール2000	リバーヒルソフト	¥4500
発売日未定	スクラッチゴルフ(仮)	シムス	未定
発売日未定	ドナルドダック2(仮)	セガ	¥3800(予)
発売日未定	対戦麻雀・好牌II	セガ	¥3800(予)
発売日未定	バトルトード	セガ	未定
発売日未定	ソニック&テイルス	セガ	¥3800(予)
発売日未定	魔導物語1～3つの魔導球～	セガ	¥5500(予)

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBは、それぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

NEW SOFT STREET SHOT GUN

おしゃまんべのショットガンですわ。この前、由利徹を新宿コマ劇場の前で見たMCハナヂーが送る今月の新作!!　しかし由利徹はテレビのまんまやんけ。

●エニックス特集ぅ～。続編を期待されていた『アクトレイザー』がついに、10月29日　¥9300で『アクトレイザー2～沈黙の聖戦』として発売されるのだ。今回は、モー、純粋バリバリのアクションゲームでシミュレーションはカット。対象年齢も12歳以上……という事で、大人も楽しめる作品らしいゾ。パスワードコンティニュー方式で、最高得点を競い合ったり、ステージセレクト等様々な遊び方も。ハナヂーが聞いた話によると、とんでもないパスワードが存在するとかしないとか……!!??

●お次は発売日、価格共に未定のスーパーファミコン用ソフト『ガイア幻想紀』。なんとイメージキャラクターデザインに『ポーの一族』や『風と木の詩』でおなじみの萩尾望都が参加するのだ!!　女の子のファンも多いから、グラフィックにも期待大だぞ。気になるシステム面だが、これが面白い。今までのRPG概念を取り除いた〝サブリミナルバトル〟例えば、敵が爆発するシーンの中に、コンマ1秒だけ悪魔の断末魔の顔が入っていたり等、いわゆるサブリミナル効果を盛り込んだゲームなのだ。他にも古代遺跡がすべて実名で出ており、大胆な新解釈・仮説をゲームの中で表現させ、リアリティーあふれる作りになっているらしい。発売が待てねぇっス。



THE 100MEGA SHOCK!
新見参
そなたの首は拙者がいただく。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」



The Future Is Now
SNK
12の刃が、超激突!
いざ真剣勝負。
新発売
118メガ
28,000円(税別)
侍格闘大活劇
SAMURAI SPIRITS™
サムライスピリッツ
© SNK 1993
覇王丸
橘 右京
柳生十兵衛
服部 半蔵
ガルフォード
王 虎
シャルロット
ナコルル
アースクェイク
タムタム
千両 狂死郎
不知火 幻庵
新100メガショックは、対戦史上をぬりかえるスゴイ奴。12剣士に秘められた刀と素手のダブルアクションと必殺の奥義・忍法・秘剣の数々が炸裂する。新・怒りシステムやアイテムもひっさげて、超過激カタナバトル堂々見参!
株式会社エス・エヌ・ケイ〒564大阪府吹田市豊津町18-12 ■"ネオジオテレフォンサービス"の電話番号が8月2日より変わりました。お間違えなく。新番号06(339)0110

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

namcot®

J.LEAGUE

8.6 新たなる開幕の瞬間。



Jリーグサッカー PRIME GOAL™ プライムゴール

Jリーグ公認のスーパーファミコン用ソフト、ついに登場。
リネカーが跳ぶ！ジーコが走る！カズが踊る！
チームも選手もすべて実名。個々の選手データがバッチリだ。
だからヒイキのチームで熱～くなれる。
ダイビングヘッド、オーバーヘッドボレー、バナナシュート、
そして迫力のクローズアップ対戦。プロフェッショナルの
華麗な妙技、白熱の試合展開を見事に再現した、
決定版サッカーゲームだ。

8月6日発売 8,500円(税別)

(社)日本プロサッカーリーグに公認されております。

「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21

T1007689090499　　雑誌07689-09

1993年9月3日発行　第8巻第9号通巻137号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可　発行所 ㈱宝島社　発行人 蓮見清一　編集人 井上裕務　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5　雑誌編集部☎03(3239)0237

定価490円(本体476円)

ニッポン スーパー
NIPPON SUPER!
TV GAME MAGAZINE

9
1993

「聖剣伝説2」のすべてがわかる攻略大特集

宝島社